EasyMP™
活用ガイド

EB-1735W
EB-1725

目次

EasyMPの概要 ... 4
無線LAN利用時のご注意 ... 5
接続可能な無線LANカードとアクセスポイントの条件 ... 5
同梱品の無線LANユニットの仕様 ... 5
電波に関する安全上の注意 ... 5
周波数に関する使用上の注意 ... 5
国外へ持ち出す場合の注意 ... 6
電波法による規制 ... 6
無線LAN使用時のセキュリティに関する注意 ... 6
ソフトウェアのインストール ... 7
収録されているソフトウェア ... 7
インストールの方法 ... 7

EMP NS Connectionで接続する

EMP NS Connectionの概要 ... 10
2つの接続モードと主な機能 ... 10
接続の流れ ... 11
接続の準備 ... 12
コンピュータ側の準備 ... 12
ネットワーク上のプロジェクターに接続して投写する ... 13
プロジェクター側の操作 ... 13
コンピュータ側の操作 ... 13
接続画面の使い方 ... 14
ツールバーの使い方 ... 16
目的のプロジェクターがみつからないとき ... 18
切断するには ... 19
コンピュータから切断する ... 19
プロジェクターから切断する ... 19

EMP NS Connectionの便利な機能

PowerPointのスライドショーだけを投写する（プレゼンテーションモード） ... 21
コンピュータ内の動画ファイルを投写する（動画再生モード） ... 22
再生できるファイルの仕様 ... 22
動画再生のしかた ... 22
マルチスクリーンディスプレイ機能を使う ... 24
仮想ディスプレイの配置例 ... 24
マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ ... 25
仮想ディスプレイの設定 ... 25
投写する映像を割り当てる ... 31
割り当てた映像を投写する ... 32

サブネットが異なるプロジェクターと接続したいとき

サブネットの異なるプロジェクターと接続するには ... 35
IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索（「マニュアルモード」のみ） ... 36
プロファイルを使った検索 ... 37
プロファイルを作成する ... 37
プロファイルを指定して検索 ... 39
プロファイルを管理する ... 40

EMP NS Connectionの動作を設定する

オプション設定の使い方 ... 43
一般設定タブ ... 43
パフォーマンス調整タブ ... 44

コンピュータを使ってプロジェクターの設定・監視・制御をする

Webブラウザを使って設定を変更する（Web制御） ... 46
Web制御を表示する ... 46
プロジェクターの設定 ... 46
メール通知機能で異常を通知する ... 47
SNMPを使って管理する ... 48

PC Freeを使ったプレゼンテーション

PC Freeで投写できるファイルと保存の方法 50
PC Freeで投写できるファイルの仕様 50
PC Freeの利用例 51
PC Freeの基本操作 52
PC Freeの起動と終了 52
PC Freeの基本操作 54
画像を回転する 55
シナリオの投写 56
シナリオの準備･編集 56
シナリオの再生 57
プレゼンテーション中の操作 57
画像･動画ファイルの投写 58
画像･動画を投写する 58
フォルダ内のすべての画像･動画ファイルを順番に投写する（スライドショー） 59
画像･動画ファイルの表示条件と操作モードを設定する 60

シナリオの準備（EMP SlideMaker2の使い方）

シナリオの概要 62
シナリオに組み込めるファイル 63
PowerPointファイルをシナリオにするには 64
SlideMaker2を起動しないで一括変換する 65
SlideMaker2を起動して変換する 67
シナリオのプロパティを設定する 67
PowerPointファイルをシナリオに組み込む 69
画像や動画ファイルをシナリオに組み込む 73
シナリオを編集する 74
シナリオの転送 75
こんなときには 77
コンピュータ上でシナリオの投写状態を確認する 77
アニメーションを設定する 78
スライドのアニメーションを設定する 78

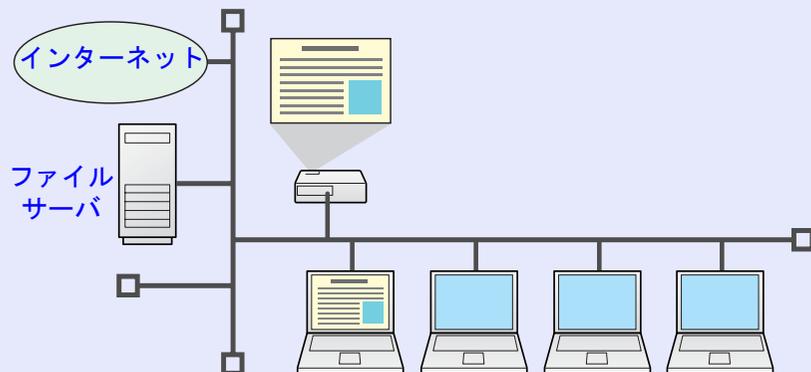
付録

接続時の制限事項 81
対応解像度 81
表示色 81
接続台数 81
その他 81
Windows Vista使用時 82
困ったときに 83
用語解説 94

EasyMPの概要

EasyMP(Epson Administrative System for Meeting and Presentation)は、大きく以下の機能で多彩で、効果的な会議・プレゼンテーションを支援します。

ネットワーク接続で多彩な画面転送(EMP NS Connection)

プロジェクターをネットワークに接続すると、効率的に会議やプレゼンテーションが行えます。

■ 事前の準備不要

会議室のネットワークから共有ファイルサーバ内や自席のコンピュータ内の資料を開いて投写できるので、事前にデータコピーなどの準備が不要になります。

■ 円滑な進行

プロジェクターをネットワークに接続すれば、ネットワーク上のコンピュータから共用できます。会議やプレゼンテーション時に各自のコンピュータから資料を投写する際も映像ケーブルをつなぎ替えることなく円滑に進行できます。
プロジェクターとコンピュータの距離が離れていても大丈夫です。

■ 多彩な画面転送機能

- 分配機能 ☛ p.11
- 切り替え機能 ☛ p.11
- マルチスクリーンディスプレイ ☛ p.24
- 動画再生モード ☛ p.22
- プレゼンテーションモード ☛ p.21

■ 遠隔からプロジェクターの監視・設定・制御

各会議室のプロジェクターを一括して管理するのに便利な以下の機能を用意しています。

- ネットワーク上の SNMP Managerからの監視、異常状態検出 ☛ p.48
- 異常時にメールでお知らせ ☛ p.47
- コンピュータに標準搭載のWebブラウザを使って、プロジェクターを設定・制御 ☛ p.46

Windows Vistaの「ネットワークプロジェクタ」機能でコンピュータの画面を投写する

Windows Vistaに標準搭載の「ネットワークプロジェクタ」機能でネットワークを介してプロジェクターとコンピュータを接続して投写できます。特別なソフトウェアをインストールしなくてもOSの機能だけでネットワークを使ったプレゼンテーションが行えます。☛ 『取扱説明書』「ネットワークプロジェクタについて(EB-1735W/1725のみ)」

USB機器に保存したファイルをそのまま投写(PC Free)

USBマスストレージに対応したデジタルカメラやハードディスク、USBメモリをプロジェクターに接続して、USB機器に保存されているJPEG画像、動画、シナリオデータを直接投写できます。☛ p.49

USBケーブルでコンピュータと接続してコンピュータの画面を投写(USBディスプレイ)

同梱品のUSBケーブルとWindows搭載のコンピュータを接続するだけで、コンピュータ画面を投写できます。☛ 『セットアップガイド』

オプション品のUSBキーでコンピュータの画面を投写(クイックワイヤレス)

オプション品のクイックワイヤレス用USBキーを使って、プロジェクターとコンピュータが1対1で即接続でき、会議などで利用したい映像がすぐに投写できます。

接続可能な無線LANカードとアクセスポイントの条件

同梱品の無線LANユニットは、IEEE802.11g、802.11bおよび802.11aに準拠した以下の製品と接続できます。

- 無線LANカード
- 無線LAN機能内蔵コンピュータ
- アクセスポイント

ただし、IEEE802.11gではコンピュータで使用する無線LAN機器によって、アドホック接続できないことがあります。詳しくは各無線LAN機器の仕様をご確認ください。

同梱品の無線LANユニットの仕様

使用周波数帯域	IEEE802.11b/g: 2.4GHz帯(1～11Ch)、 IEEE802.11a: 5.2GHz帯(W52)、5.3GHz帯(W53)※
変調方式	IEEE 802.11b :DS-SS方式 IEEE 802.11a/g :OFDM方式
想定干渉距離	20m以下
周波数変更の可否	全帯域を使用し、かつ「構内局」あるいは「特小局」帯域を回避可能

※5.3GHz帯(W53)の帯域ではマニュアルモードでの接続に限りご利用できます。

電波に関する安全上の注意

同梱品の無線LANユニットを使用する際は、次の点に注意してください。

- 心臓ペースメーカーに電磁妨害をおよぼし、誤作動の原因となることがあります。お使いの前に、電磁妨害が発生しないことを十分に確認した上で、お使いください。
- 医療機器に電磁妨害をおよぼし、誤動作の原因となることがあります。お使いの前に、電磁妨害が発生しないことを十分に確認した上で、お使いください。
- 電子レンジの近くでお使いにならないでください。電子レンジから発生される電磁妨害により、正しく無線通信できなくなります。
- 飛行機での使用は国によって制限される場合があります。お使いの前に、制限がないかを十分確認した上で、お使いください。

周波数に関する使用上の注意

同梱品の無線LANユニットの使用周波数帯は、2.4GHz帯/5GHz帯です。この周波数帯では、電子レンジなどの産業・科学・医療機器のほか工場の製造ラインで使用されている移動体識別用の構内無線局(免許を要する無線局)および特定小電力無線局(免許を要しない無線局)が運用されています。
無線LANを使用する前に、近くで移動体識別用の構内無線局および特定小電力無線局が運用されていないことを確認してください。万一、この無線LANから移動体識別用の構内無線局に対して電波干渉の事例が発生した場合には、速やかに使用をやめ電波の発生を停止してください。
その他、この無線LANから移動体識別用の特定小電力無線局に対して電波干渉の事例が発生した場合など何かお困りのことが起きたときは、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

国外へ持ち出す場合の注意

無線LANユニットは販売国の仕様に基づき同梱されています。
無線LANユニットは、使用する国によりチャンネル番号や使用周波数に制限があります。
同梱品の無線LANユニットを販売国以外で使用する場合は最寄りのサポート窓口で確認をしてください。

電波法による規制

電波法により次の行為は禁止されています。

- 改造および分解の禁止（アンテナ部分を含む）
- 適合証明ラベルの剥離
- IEEE 802.11a（5GHz帯）の屋外使用

無線LAN使用時のセキュリティに関する注意

（お客様の権利（プライバシー保護）に関する重要な事項です！）

無線LANでは、LANケーブルを使用する代わりに、電波を利用して情報のやり取りを行うため、電波の届く範囲であれば自由にLAN接続が可能であるという利点があります。
その反面、電波はある範囲内であれば障害物（壁等）を越えてすべての場所に届くため、セキュリティに関する設定を行っていない場合、以下のような問題が発生する可能性があります。

- 通信内容を盗み見られる
  悪意ある第三者が、電波を故意に傍受し、IDやパスワードまたはクレジットカード番号等の個人情報、メールの内容等の通信内容を盗み見られる可能性があります。
- 不正に侵入される
  悪意ある第三者が、無断で個人や会社内のネットワークへアクセスし、次の行為をされてしまう可能性があります。
  - 個人情報や機密情報を取り出す（情報漏洩）
  - 特定の人物になりすまして通信し、不正な情報を流す（なりすまし）
  - 傍受した通信内容を書き換えて発信する（改ざん）
  - コンピュータウィルスなどを流しデータやシステムを破壊する（破壊）

本来、無線LANカードや無線アクセスポイントは、これらの問題に対応するためのセキュリティの仕組みを持っていますので、無線LAN製品のセキュリティに関する設定を行って製品を使用することで、その問題が発生する可能性は少なくなります。セキュリティの設定を行わないで使用した場合の問題を十分に理解した上で、お客様自身の判断と責任においてセキュリティに関する設定を行い、製品を使用することをお奨めします。

EasyMPの機能を使うためには、同梱品の『EPSON Projector Software for Meeting & Presentation』CD-ROMに収録されているソフトウェアをお使いのコンピュータにインストールします。

収録されているソフトウェア

『EPSON Projector Software for Meeting & Presentation』CD-ROMには以下のソフトウェアが収録されています。

- EMP NS Connection
  ネットワーク接続したコンピュータの画面映像をプロジェクターに送信するソフトウェアです。
- EMP SlideMaker2
  PowerPointファイルをPC Freeで直接投写できるシナリオファイルに変換するソフトウェアです。
  元となるPowerPointファイルを変更することなく、必要なスライドだけを抽出、並べ替えが行えるほか、途中に画像ファイルや動画ファイルを組み込むこともできます。
- EMP Monitor
  ネットワーク接続しているエプソンプロジェクターの状態をコンピュータ画面に一覧表示して監視、制御するソフトウェアです。
  EMP Monitorを使うと複数のプロジェクターを一括して管理できます。

インストールの方法

インストールを開始する前に次の点にご留意ください。

- Windows 2000/XP/Vistaをお使いの方は、管理者権限のユーザーでインストールしてください。
- 起動中のアプリケーションはすべて終了してからインストールを行ってください。
- EMP NS Connection Ver.2.4以前のバージョンでは、本機と正しく接続できないことがあります。必ず同梱品の『EPSON Projector Software for Meeting & Presentation』CD-ROMに収録されているEMP NS Connection Ver.2.4をお使いになるコンピュータにインストールしてください。

操作

Windowsの場合

1. **コンピュータの電源を入れます。**
2. **コンピュータに『EPSON Projector Software for Meeting & Presentation』CD-ROMをセットします。**
   自動的にセットアッププログラムが起動します。
3. **「おすすめインストール」をクリックします。**
   ソフトウェアを選択してインストールしたいときは、「カスタムインストール」を選択します。ソフトウェアの表示言語を変更するときは「言語選択」をクリックします。

4 インストールするアプリケーションを確認して「インストール」をクリックします。

5 使用許諾画面が表示されたら「はい」をクリックします。

6 「EPSON Virtual Displayの追加と削除」の画面が表示されたら「OK」をクリックします。

マルチスクリーンディスプレイ機能を使うときは、「EPSON Virtual Display」の設定が必要ですが、ここで設定しなくても後から設定ができます。☛ p. 25

7 「完了」をクリックするとインストールが終了します。

「EMP SlideMaker2」、「EMP Monitor」をインストールするように選択していると引き続きインストールが始まります。

Macintoshの場合

1 コンピュータの電源を入れます。

2 コンピュータに『EPSON Projector Software for Meeting & Presentation』CD-ROMをセットします。

3 「EPSON」ウィンドウで「Installer for Mac OS X」アイコンをダブルクリックします。

インストールが開始します。

4 「完了」をクリックするとインストールが終了します。

- 自動でインストールを開始しないとき(Windowsのみ)
  「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で「ファイル名を指定して実行」ダイアログボックスを開き、「CD-ROMドライブ名:¥EPsetup.exe」を指定して「OK」をクリックしてください。
- アンインストールしたいとき

Windowsの場合

「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」で「アプリケーションの追加と削除」または「プログラムの追加と削除」で「EMP NS Connection」を削除します。

Macintoshの場合

「アプリケーション」→「EMP NS Connection」のフォルダを削除します。

EMP NS Connectionで接続する

コンピュータとプロジェクターをマニュアルモードでネットワーク接続して、コンピュータの画面映像をプロジェクターで投写する手順を説明しています。

EMP NS Connectionの概要 10

- 2つの接続モードと主な機能 10
  - 「かんたんモード」(同梱品の「無線LANユニット」装着時のみ) 10
  - 「マニュアルモード」 10
  - 主な機能 11
- 接続の流れ 11

接続の準備 12

- コンピュータ側の準備 12
  - Windowsの場合 12
  - Macintoshの場合 12

ネットワーク上のプロジェクターに接続して投写する 13

- プロジェクター側の操作 13
- コンピュータ側の操作 13
- 接続画面の使い方 14
- ツールバーの使い方 16
- 目的のプロジェクターがみつからないとき 18

切断するには 19

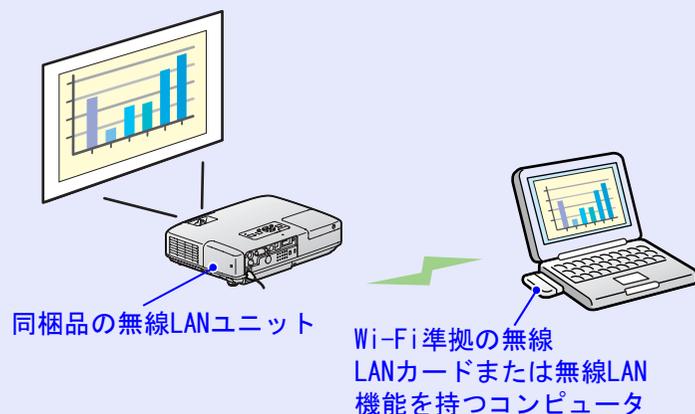
- コンピュータから切断する 19
- プロジェクターから切断する 19

EMP NS Connectionの概要

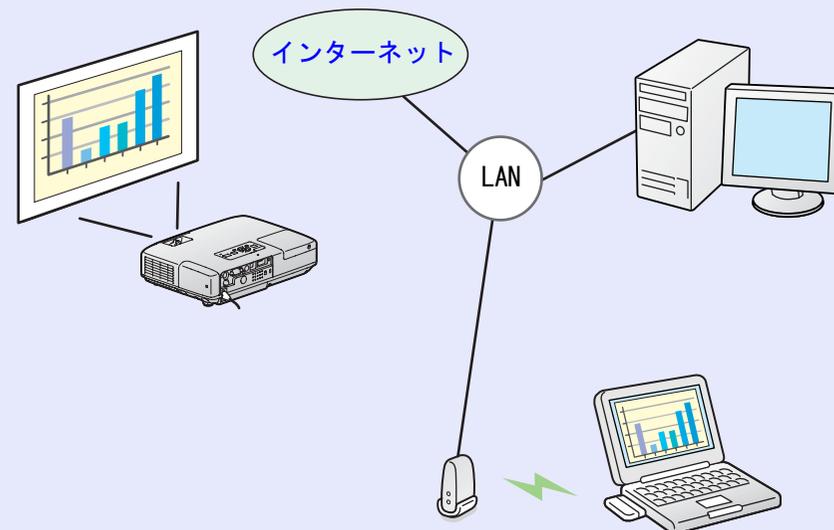
EMP NS Connectionでコンピュータとプロジェクターをネットワーク接続するには、以下の2通りの方法があります。

2つの接続モードと主な機能

「かんたんモード」(同梱品の「無線LANユニット」装着時のみ)

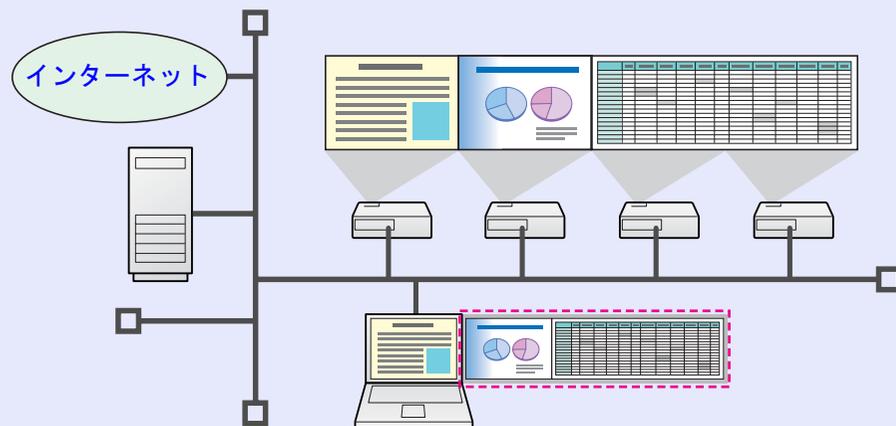
本機に同梱品の「無線LANユニット」を装着しているときに限り、「かんたんモード」は実行できます。
「かんたんモード」はプロジェクターが持つSSIDを一時的にコンピュータに割り当ててアドホック接続し、切断後にコンピュータのネットワーク設定を復元します。☛ p. 12

- ネットワークの設定を行わずに簡単にコンピュータと接続し、そのコンピュータの映像を投写できます。
- 接続ケーブルが不要なのでスマートに、またプロジェクターとコンピュータが離れた位置にあっても接続できます。

「マニュアルモード」

「マニュアルモード」はインフラストラクチャ接続で、すでに構築されているネットワークシステムにネットワークケーブルで接続する方法です。
本機に同梱品の「無線LANユニット」を装着すれば、無線LANアクセスポイントに接続してネットワークに参加することもできます。本機にオプション品の「有線LANユニット」を装着すればアクセスポイントがなくてもネットワークに参加できます。有線LANでネットワークに接続するときは、市販のLANケーブルでプロジェクターをネットワークハブなどに接続します。

- 別の部屋のコンピュータやファイルサーバに登録されているファイルを会議室から起動して投写できます。
- インターネットが利用できます。
- コンピュータからネットワーク上のプロジェクターの監視・制御ができます。

主な機能

以下の便利な機能で多彩な会議やプレゼンテーションが行えます。

- マルチスクリーンディスプレイ ☛ p.24
  1台のコンピュータから4台までのプロジェクターに、それぞれ異なる映像を投写したり、横長の帳票画面などを一覧で投写したりできます。

- 動画ファイル転送(動画再生モード) ☛ p.22
  動画再生モードを使うと、コンピュータ上でほかのアプリケーションで動画を再生して投写するよりも滑らかに再生できます。音声も同時に転送しながら再生しますので、コンピュータとプロジェクターをオーディオケーブルで接続する必要がありません。
- プレゼンテーションモード ☛ p.21
  コンピュータで PowerPointのスライドショーを実行しているときだけ投写する機能です。プレゼンテーションまでの準備操作中など、スライドショーを実行していないときは黒画面が投写されるのでスマートなプレゼンテーションができます。
- 分配機能
  1台のコンピュータの画面を、最大4台のSSIDが一致するプロジェクターに同時に投写できます。
- 切り替え機能
  会議で使うすべてのコンピュータにEMP NS Connectionをインストールしておけば、順番に発表するときも接続ケーブルをつなぎ替えることなく次の発表者のコンピュータの画面に切り替えられます。

接続の流れ

EMP NS Connectionでコンピュータとプロジェクターを接続して、投写するまでのステップは以下のとおりです。「かんたんモード」も「マニュアルモード」もほぼ同じですが、「マニュアルモード」には独自の設定事項があります。詳細な手順は次ページから「かんたんモード」で接続する場合を例に記載しています。 ☛ p.12

下図の水色の部分は、接続までの準備作業で初回のみ実行が必要なステップです。

「かんたんモード」　「マニュアルモード」

接続するコンピュータにEMP NS Connectionをインストールする ☛ p.7

コンピュータのネットワーク設定を行いネットワークに接続できる状態にする ☛ p.12

普段コンピュータをネットワークに接続して使っているときは、コンピュータのネットワーク設定は不要です。

「マニュアルモード」：「ポート設定」で有線LANのアダプタを有効にする ☛コンピュータの「取扱説明書」

「かんたんモード」：本機に同梱品の無線LANユニットを取り付ける ☛『セットアップガイド』「無線LANユニットの取り付け方」

「マニュアルモード」：本機のネットワーク設定を行いネットワークに接続できる状態にする ☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」

コンピュータでEMP NS Connectionを起動し本機と接続する ☛ p.13

接続の準備

プロジェクターとコンピュータで行うそれぞれの接続までの準備作業は以下のとおりです。

コンピュータ側の準備

■ Windowsの場合

コンピュータのLAN アダプタに添付のユーティリティソフトを使ってネットワーク設定を行います。ユーティリティソフトの使用方法は、お使いのLANアダプタの『取扱説明書』をご覧ください。

■ Macintoshの場合

ネットワークポートと通信状態を設定します。詳細設定についてはコンピュータ、またはAirMac カードの各『取扱説明書』をご覧ください。

操作

1. **アップルメニューから「システム環境設定」→「ネットワーク」を選択します。**

   ネットワーク設定画面が表示されます。

2. **「ポート設定」で「Air Mac」にチェックマークを付け、「今すぐ適用」をクリックします。**

3. **画面を閉じます。**

プロジェクター側の操作

まず、プロジェクターを接続待ちの状態にします。
事前に、プロジェクターのネットワーク設定が終了し、市販のネットワークケーブルでネットワークハブ等に接続されていることを確認してください。

操作

1. **リモコンの[⏻]ボタンを押し、本機の電源を入れます。**

2. **リモコンの[EasyMP]ボタンを押します。**

EasyMP待機画面が表示されます。

コンピュータ側の操作

以降の説明では、断りのない限りWindowsの画面を載せています。Macintoshでも同様の画面が表示されます。

操作

EMP NS Connectionを起動します。

Windowsの場合

「スタート」→「プログラム」(または「すべてのプログラム」)→「EPSON Projector」→「EMP NS Connection」の順に選択します。

Macintoshの場合

EMP NS Connectionをインストールしたハードディスクボリュームから「アプリケーション」フォルダをダブルクリックし、EMP NS Connectionアイコンをダブルクリックします。

2. **「かんたんモード」を選択して「OK」をクリックします。**

プロジェクターが検索され、検索結果が表示されます。
常に「かんたんモード」で接続するときは、「選択した接続モードを次回以降のデフォルト設定とする」にチェックを付けます。

3 接続するプロジェクターにチェックを付け、「接続する」をクリックします。

万一、接続したいプロジェクターが検索されないときには、「自動検索」をクリックします。検索には30秒程度かかります。
接続画面の詳細は「接続画面の使い方」をご覧ください。☛ p. 14

4 プロジェクター側でプロジェクターキーワードを「オン」にしているときは、キーワードを入力する画面が表示されます。EasyMP待機画面に表示されているキーワードを入力し、「OK」をクリックします。

接続が完了すると、コンピュータ画面の映像が投写されます。コンピュータの画面には次のようなEMP NS Connectionのツールバーが表示されます。このツールバーを使って、プロジェクターの操作や設定をしたり、ネットワーク接続を切断したりできます。
ツールバーの使い方は「ツールバーの使い方」をご覧ください。☛ p. 16

プレゼンターの交代など、引き続き別のコンピュータから接続する場合は、接続したいコンピュータでEMP NS Connectionを起動してください。接続中のコンピュータと接続が自動的に切断され、後から接続しようとしたコンピュータと接続します。

接続画面の使い方

EMP NS Connectionを起動すると以下の画面が表示されます。各ボタンや項目の働きは次の表のとおりです。

「かんたんモード」で起動したとき

「マニュアルモード」で起動したとき

自動検索

「マニュアルモード」時は、コンピュータが接続しているネットワークシステムの中で接続可能なプロジェクターを検索します。
「かんたんモード」時は、SSIDによりプロジェクターを検索します。

指定検索

「マニュアルモード」時は、プロジェクターのIPアドレス、またはプロジェクター名を指定して検索します。
「かんたんモード」時は、SSIDの一覧から選んでプロジェクターを検索します。

プロファイル

「プロファイルに保存」で保存したプロファイルを使ってネットワーク上のプロジェクターを検索します。☛ p. 37

ステータス

次の6種類のアイコンで、検索されたプロジェクターの状態をお知らせします。

	待機中	接続のために選択できます。
	使用中	接続のために選択できます。「接続する」をクリックすると、現在接続中のコンピュータを切断してから接続します。
	使用中(割り込み禁止)	選択できません。他のコンピュータで「割り込み接続を禁止する」を設定して接続中です。
	他アプリ使用中	プロジェクターが環境設定メニューを表示中です。環境設定メニューを終了してから検索し直すと選択できます。
	検索中	「指定検索」や「プロファイル」の検索中に表示されます。
	見つからない	「指定検索」や「プロファイル」を実行した結果、見つからなかったときに表示します。

「かんたんモード」時は、SSIDが同じものに限り選択できます。

プロジェクター名

プロジェクターの名前が表示されます。

IPアドレス(「マニュアルモード」のみ)

プロジェクターのIPアドレスが表示されます。

SSID(「かんたんモード」のみ)

プロジェクターのSSIDが表示されます。

ディスプレイ(「マルチディスプレイを使用する」にチェックしたとき)

ディスプレイ番号を選択します。☛ p. 32

リストの更新(「かんたんモード」のみ)

「ステータス」や「信号強度」を最新の状態に更新します。

プロファイルに保存

ネットワーク上のプロジェクターを検索した結果をプロファイルとして保存します。☛ p. 37

リストのクリア

検索結果の一覧をすべて消去します。

割り込み接続を禁止する

選択したプロジェクターと接続中に他のコンピュータからの接続を禁止するときにチェックを付けます。

	マルチディスプレイを使用する マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するとき、チェックマークを付けます。チェックマークを付けると画面の下側に「ディスプレイ配置」と「ディスプレイのプロパティ」が表示されます。 ☛ p. 24
	オプション設定 EMP NS Connection起動時の処理方法などの環境を設定します。オプション設定について ☛ p. 43
	接続する 検索結果の一覧で選択したプロジェクターと接続します。プロジェクターと接続できるとツールバーが表示されます。

ツールバーの使い方

EMP NS Connectionを起動してプロジェクターと接続すると、コンピュータの画面にツールバーが表示されます。このツールバーを使ってプロジェクターの操作や設定ができます。

操作対象プロジェクター

分配機能やマルチスクリーンディスプレイで複数台のプロジェクターと接続して投写中に、ツールバーから操作するプロジェクターを限定するときにクリックします。アイコン下の表示は、操作対象となっているプロジェクターを示しています。

「ALL」は接続しているプロジェクターすべてが操作対象となっていることを示しています。

「1, 3」など数字が表示されているときは、接続しているプロジェクターのうちNo. 1と3が操作対象となっていることを示しています。

ALL をクリックすると以下の画面が表示されます。

停止

プロジェクターと接続したまま投写を停止します。停止中は、黒画面が投写されます。音声は停止しません。音声を停止したいとき、プロジェクターに登録してあるユーザーロゴを停止中の画面として表示させたいときはA/Vミュートをお使いください。

表示

停止や一時停止を解除します。

一時停止

プロジェクターと接続したまま、投写中の映像の動きを一時的に停止します。音声は一時停止しません。

プレゼンテーションモード

クリックするたびにプレゼンテーションモードが有効/無効になります。☛ p. 21

プロジェクター制御

ネットワークに接続したまま、プロジェクター機能の「A/Vミュート」、「PCソース切替」、「Videoソース切替」がリモコンや本体操作パネルからの操作と同様に行えます。

をクリックすると、以下のツールバーが表示されます。

A/Vミュート

リモコンの[A/Vミュート]ボタンと同機能です。
☛『取扱説明書』「リモコン」

PCソース切替

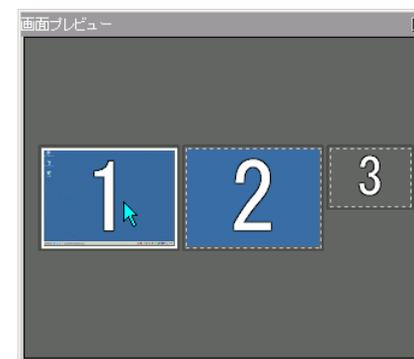
クリックするたびに入力ソースが、コンピュータ入力端子 → EasyMPの順で切り替わります。

Videoソース切替

クリックするたびに入力ソースが、S-ビデオ入力端子 → ビデオ入力端子の順で切り替わります。S-ビデオ入力端子はケーブルが接続されていないときは切り替わりません。

画面プレビュー

マルチスクリーンディスプレイのプレビュー画面を表示します。

をクリックすると、設定されているディスプレイの配置がプレビュー表示されます。各ディスプレイをクリックすると、画面プレビューウィンドウ全体に拡大表示されます。

オプション設定

コンピュータの映像を送信するときの送信パフォーマンスを調整できます。☛ p. 43

動画再生モード

動画ファイルを直接再生するときに使います。☛ p. 22

切断する

プロジェクターとの接続を終了します。

信号強度

「かんたんモード」で接続したときに表示されます。信号強度が強いほど、点灯しているインジケータの数が多くなります。

目的のプロジェクターがみつからないとき

対処１. コンピュータを再起動します。
対処２. プロジェクターのネットワーク設定が「かんたんモード」になっているか確認します。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー（EB-1735W/1725のみ）」
対処３. 対処１～2を行っても見つからないときは以下を確認してください。（切断されてしまうときも、以下を確認してください。）

無線LANユニットのインジケータが点滅していますか？

無線LANユニットをセットし直してください。

点滅している

市販のファイアウォールソフトをお使いですか？

お使いのファイアウォールソフトでEMP NS Connectionをファイアウォールの例外に登録してください。

コンピュータ側の無線LANユニットに添付のユーティリティが動作していますか？

ユーティリティを終了してEMP NS Connectionを再起動してください。

いいえ

プロジェクターインフォメーションセンターまでご相談ください。☛『取扱説明書』「お問い合わせ先」

切断するには

本機とコンピュータの接続を切断するには、以下の2通りの方法があります。

コンピュータから切断する

ツールバーの 切断する をクリックします。

プロジェクターから切断する

操作

1. リモコンの[戻る]ボタンを押します。
2. 「終了」を選択して、リモコンの [決定] ボタンを押します。

EMP NS Connectionの便利な機能

プロジェクターで動画ファイルを直接再生することで滑らかな動画投写を実現する「動画再生モード」や、1台のコンピュータから複数のプロジェクターへ多様な画面を投写する「マルチスクリーンディスプレイ」機能など会議やプレゼンテーションを多彩にする便利な機能の使い方を説明しています。

PowerPointのスライドショーだけを投写する（プレゼンテーションモード） 21

コンピュータ内の動画ファイルを投写する（動画再生モード） 22

- 再生できるファイルの仕様 22
- 動画再生のしかた 22

マルチスクリーンディスプレイ機能を使う 24

- 仮想ディスプレイの配置例 24
- マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ 25
- 仮想ディスプレイの設定 25
  - 仮想ディスプレイドライバを有効にする（Windowsのみ） 25
  - 仮想ディスプレイの配置 26
- 投写する映像を割り当てる 31
- 割り当てた映像を投写する 32

プレゼンテーションモードにすると、コンピュータ上でPowerPointのスライドショーを実行したときだけ、その映像が投写されます。スライドショーを実行していないときは黒画面が投写されます。スライドショー以外を見せたくないときに便利です。
MacintoshではPowerPointのほかKeynoteもプレゼンテーションモードに対応しています。

操作

1. **必要に応じ操作対象のプロジェクターを選択し直します。**☛ p.16
2. **ツールバーの ボタンをクリックします。**
   プレゼンテーションモードになります。
3. **プレゼンテーションモード中に、もう一度 ボタンをクリックするとプレゼンテーションモードが解除されます。**

動画再生モードを使うと、動画ファイルそのものをプロジェクターに転送します。
このため、コンピュータ上でほかのアプリケーションで動画を再生して投写するよりも滑らかに再生できます。
また、音声も同時に転送しながら再生しますので、コンピュータとプロジェクターをオーディオケーブルで接続する必要がありません。複数のファイルを選択しておき、上から順に繰り返し再生することもできます。

- 動画再生モードは1台のプロジェクターに対して行えます。複数台のプロジェクターに対して同時に動画再生モードを実行することはできません。
- 通信方式や電波状況によっては映像や音が飛んだり止まったりすることがあります。

再生できるファイルの仕様

動画再生モードで投写できるファイルは、以下の表のとおりです。

ファイルタイプ(拡張子)	動画コーデック	音声コーデック	記録品質
.mpg※	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 リニアPCMとAC-3は再生できません。無音のMPEGコンテンツも再生できます。	最高フレームレート:30fps 最大解像度:720×576
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

※拡張子が「.mpeg」のファイルは投写できません。

デジタル著作権管理(DRM)のかかっているファイルは投写できません。

動画再生のしかた

操作

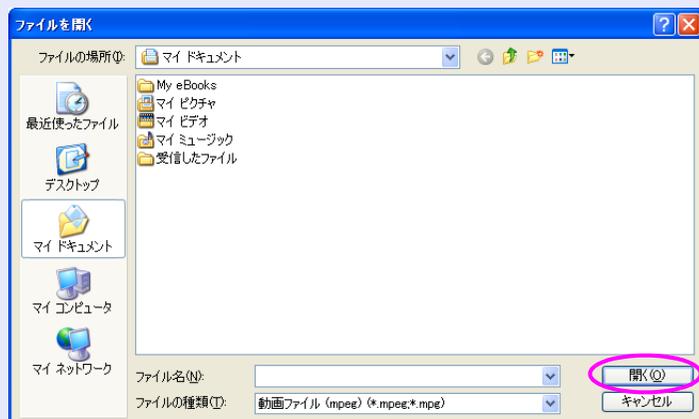
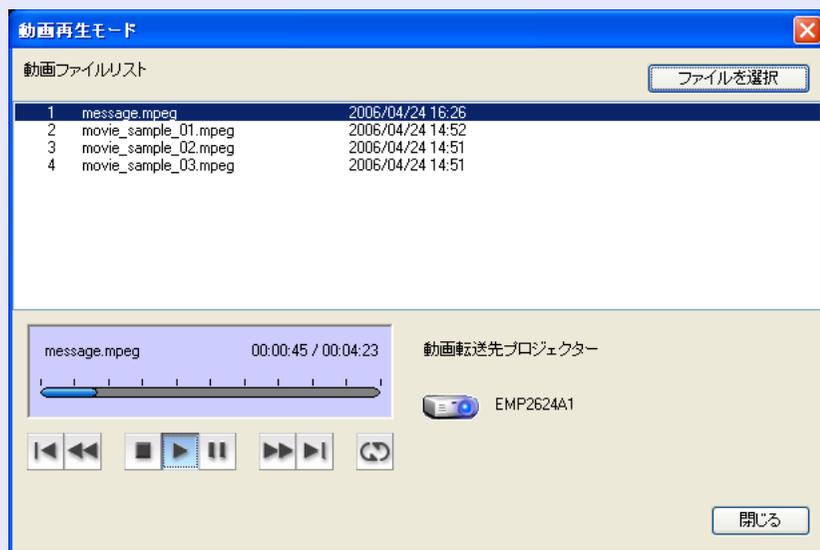
1 **ツールバーの ボタンをクリックします。**

プロジェクターを選択する画面が表示されます。

2 **動画再生を行うプロジェクターを選択して「OK」をクリックします。**

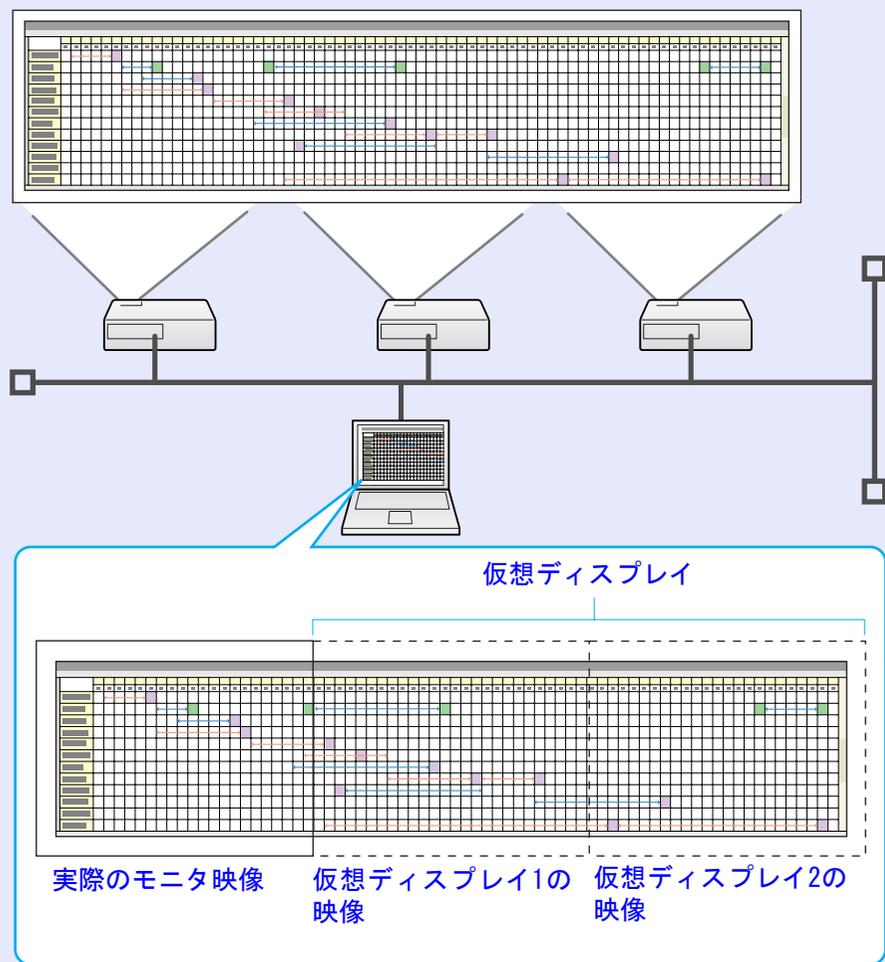
「動画再生モード」画面が表示されます。

3 **「ファイルを選択」をクリックします。**

再生する動画ファイルを選択して「開く」をクリックします。

「動画再生モード」画面に戻ります。選択したファイルが動画再生リストに表示されます。
再び「ファイルを選択」を実行すると、動画再生リストは後から選択した内容に変わります。

5 以下の操作ボタンを使って動画ファイルの再生、停止を操作します。

ボタン	説明
(先頭)	再生中のファイルの先頭から再生します。
(早戻し)	再生中のファイルを早戻しします。
(停止)	再生を停止します。
(再生)	ファイルを再生します。
(一時停止)	再生を一時停止します。
(早送り)	再生中のファイルを早送りします。
(次)	次のファイルの先頭から再生します。
(繰り返し)	ファイルリストの上から順番に繰り返し再生します。リストに複数のファイルがあるときは、特定のファイルだけを繰り返し再生することはできません。

「閉じる」をクリックすると、動画再生モードを終了します。

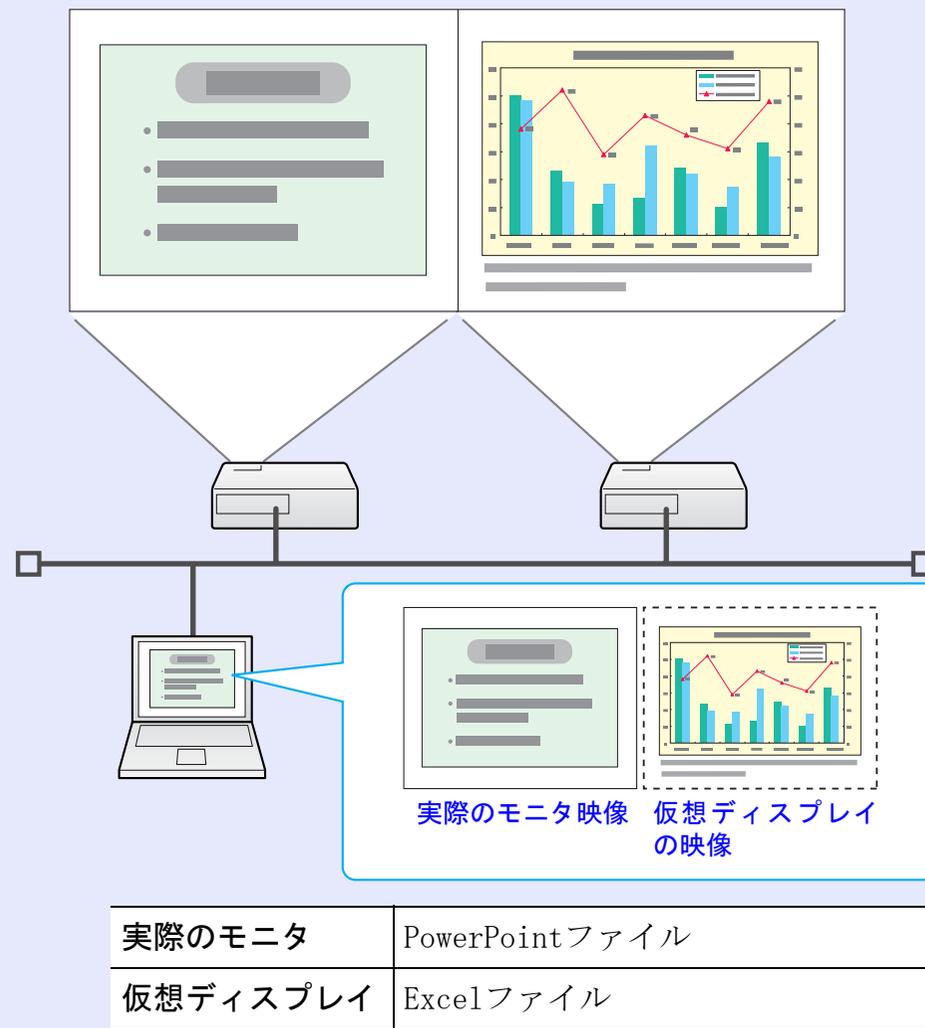
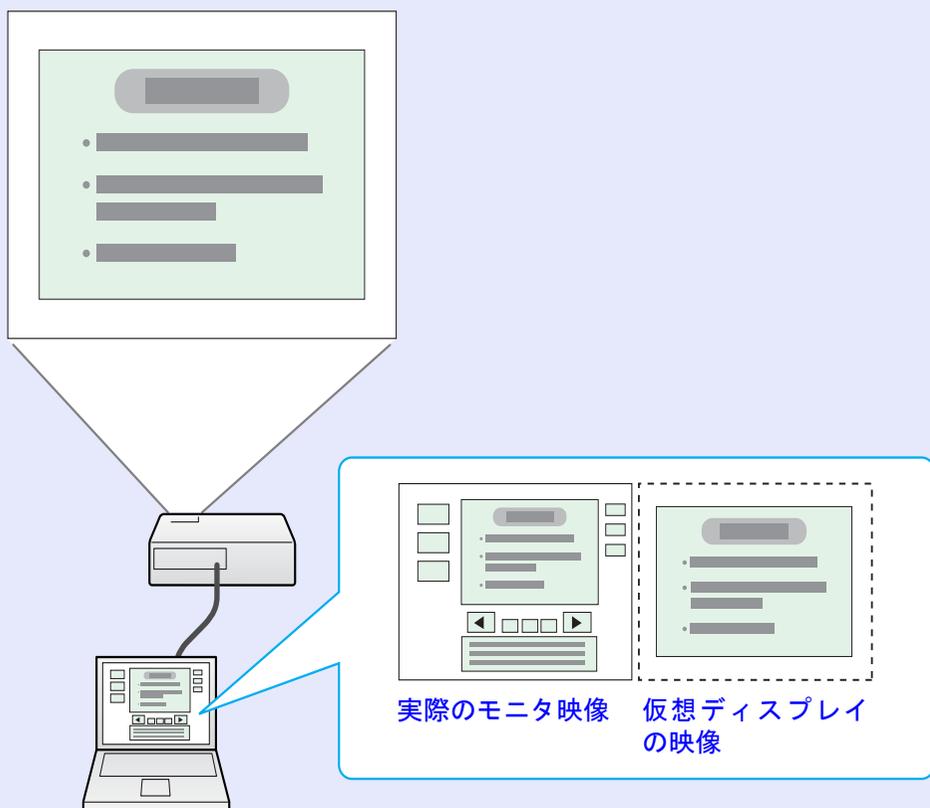
マルチスクリーンディスプレイは、1台のコンピュータに複数台のプロジェクターを接続して多様な画面を投写できます。
Windowsの場合は、コンピュータに複数の仮想ディスプレイ››を設定し、それぞれの映像をプロジェクターで投写できます。なおWindows Vistaでは、Windows Vistaの仕様上この機能は使用できません。
Macintosh の場合は、マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するにはコンピュータに実際に外付けのモニタを接続しておく必要があります。以降の説明で「仮想ディスプレイ」とある箇所は、Macintoshの場合実際に接続されているモニタ画面に対する操作となります。

仮想ディスプレイの配置例

仮想ディスプレイ››の配置を工夫することで、プレゼンテーションを行うときに見せたい映像だけをプロジェクターに投写したり、左右で違った映像を配置して投写できます。

配置例1

実際のモニタ	PowerPointファイル
仮想ディスプレイ	Excelファイル

配置例2

実際のモニタ	PowerPointファイルの発表者ツール
仮想ディスプレイ	PowerPointファイルのスライドショー

マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ

1. 仮想ディスプレイの設定 ☛ p.25	Windows環境では、必要に応じ仮想ディスプレイ»ドライバを有効にします。また、Windows、Macintoshとも仮想ディスプレイの配置を設定します。
2. 投写する映像を割り当てる ☛ p.31	投写するファイルを起動し、実際に投写する配置に合わせて仮想ディスプレイに画面を移動します。
3. 割り当てた映像を投写する ☛ p.32	ネットワークを介して接続したプロジェクターに仮想ディスプレイの番号を割り当てて投写します。

仮想ディスプレイの設定

24 ページの「配置例1」を例に説明します。

■ 仮想ディスプレイドライバを有効にする(Windowsのみ)

仮想ディスプレイ»のドライバを有効にします。以下の方は、この操作は不要です。次の「仮想ディスプレイの配置」(Windowsの場合)、または「仮想ディスプレイの配置」(Macintoshの場合)に進んでください。☛ p. 26

- EMP NS Connectionインストール時に、仮想ディスプレイを有効にした方。
- Macintoshをお使いの方。

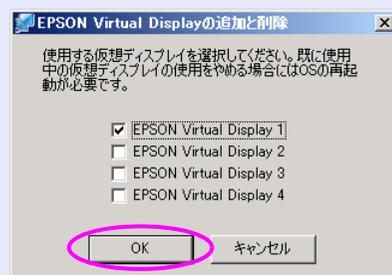
操作

1 **コンピュータでWindowsを起動し、「スタート」→「プログラム」(または「すべてのプログラム」)→「EPSON Projector」→「EPSON Virtual Displayの追加と削除」の順に選択します。**

「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面が表示されます。

2 **使用する仮想ディスプレイにチェックを付けます。**

実際のモニタに加えて4つまで追加できます。ここでは、仮想ディスプレイを1つ使うので1つにチェックマークを付けます。3台のプロジェクターに投写するなど、仮想ディスプレイを複数設定するときは必要な数だけチェックを付けます。
チェックを付ける番号はどれでもかまいません。

3 **「OK」をクリックします。**

「OK」をクリックすると、仮想ディスプレイを使用するためのドライバが有効になります。途中で画面がちらつきますが異常ではありません。「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面が閉じるまでしばらくお待ちください。

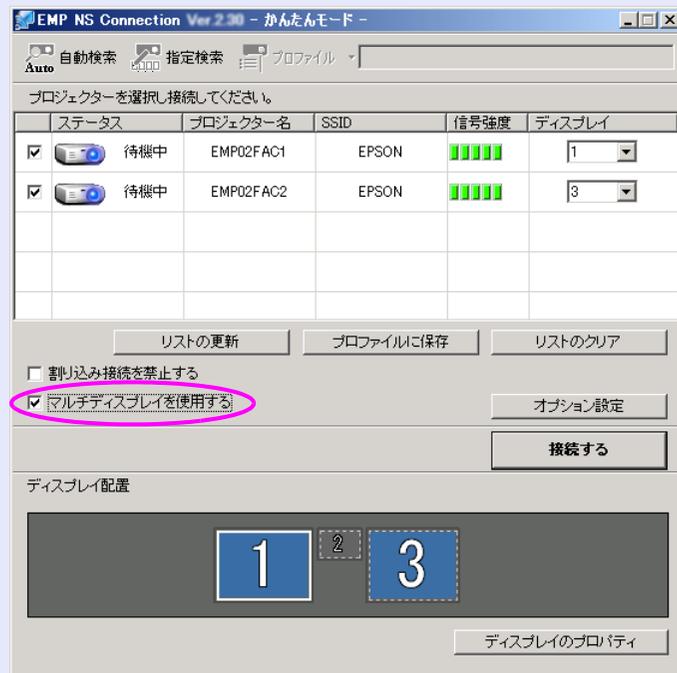
仮想ディスプレイの配置

EMP NS Connectionを起動し、仮想ディスプレイを配置する方法をWindowsの場合とMacintoshの場合で分けて説明します。
Windowsの場合は続く手順で操作してください。
Macintoshの場合は、☛ p.29に進んでください。

操作

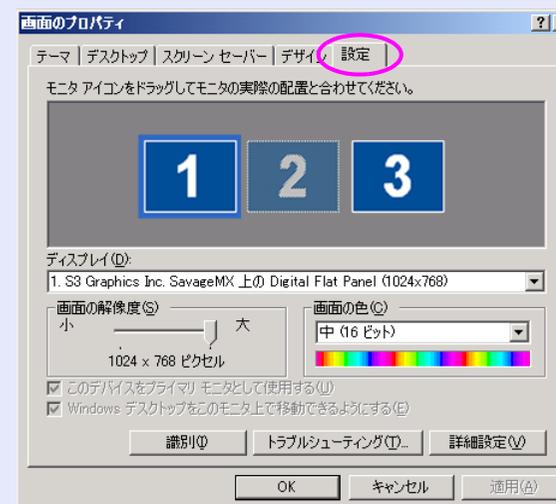
Windowsの場合

1 **「スタート」→「プログラム」(または「すべてのプログラム」)→「EPSON Projector」→「EMP NS Connection」の順に選択し、EMP NS Connectionを起動します。**

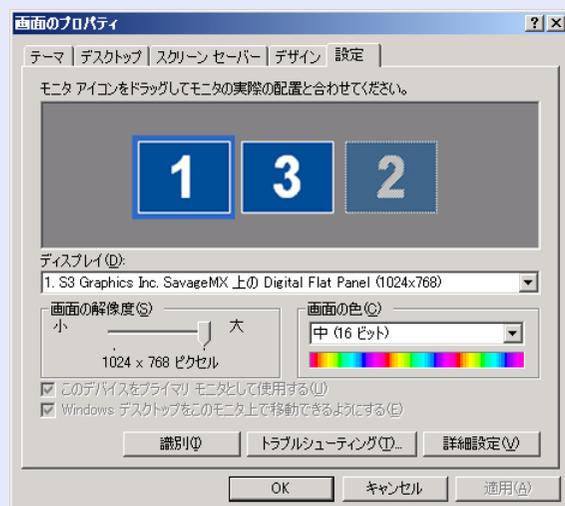
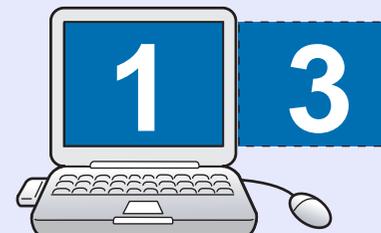
2 「マルチディスプレイを使用する」にチェックマークを付けます。

画面の下側に「ディスプレイ配置」と「ディスプレイのプロパティ」が追加表示されます。

3 「ディスプレイのプロパティ」をクリックします。

「画面のプロパティ」画面が表示されます。

4 「設定」タブをクリックします。

表示されているモニタアイコンをドラッグしてどのように配置するかを決めます。

ここでは、実際のモニタ(1)を左側に、仮想ディスプレイ(3)を右側に配置します。
コンピュータにディスプレイ出力端子が複数あるときは、仮想ディスプレイの番号はそれに続く番号が割り当てられます。

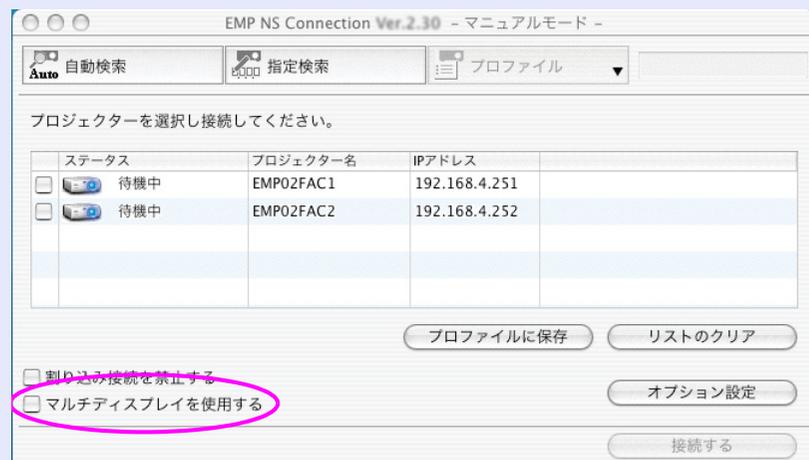
- セカンダリモニタとして外付けのモニタを接続しているときには、その画面の映像は投写できません。
- ハードウェアによってはセカンダリモニタが「2」にならないことがあります。モニタアイコンを配置するときは、そのアイコンをクリックし「ディスプレイ」のモニタ種別がセカンダリモニタになっていないことを確認してください。
- 「画面の解像度」の設定は「対応解像度」をご覧ください。☛ p.81

モニタアイコンを配置すると以下のようなイメージで仮想ディスプレイが接続されます。

6 「OK」ボタンをクリックして「画面のプロパティ」画面を閉じます。

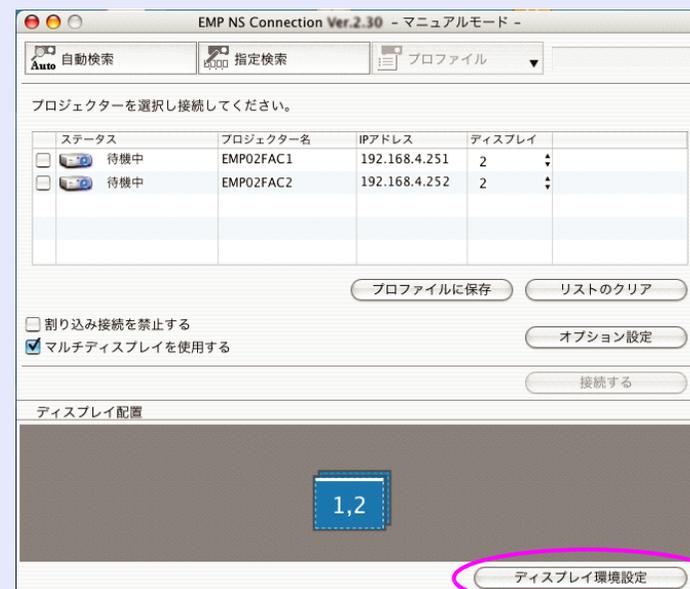
ここまでで仮想ディスプレイの配置が決まりました。
続いて ☛ p. 31に進んでください。

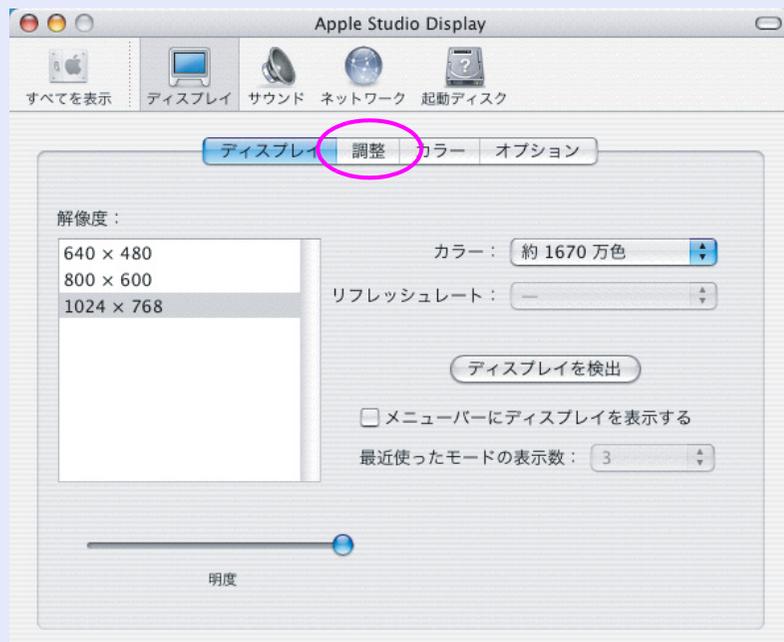
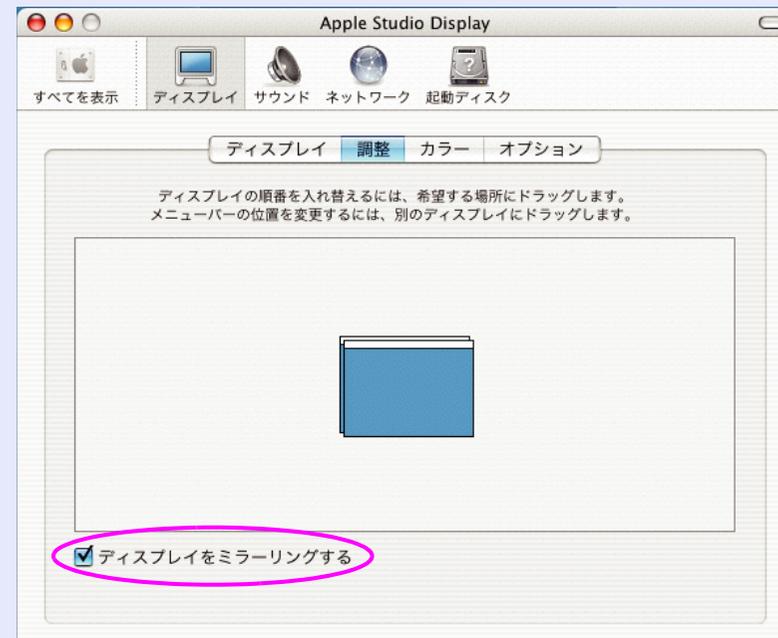
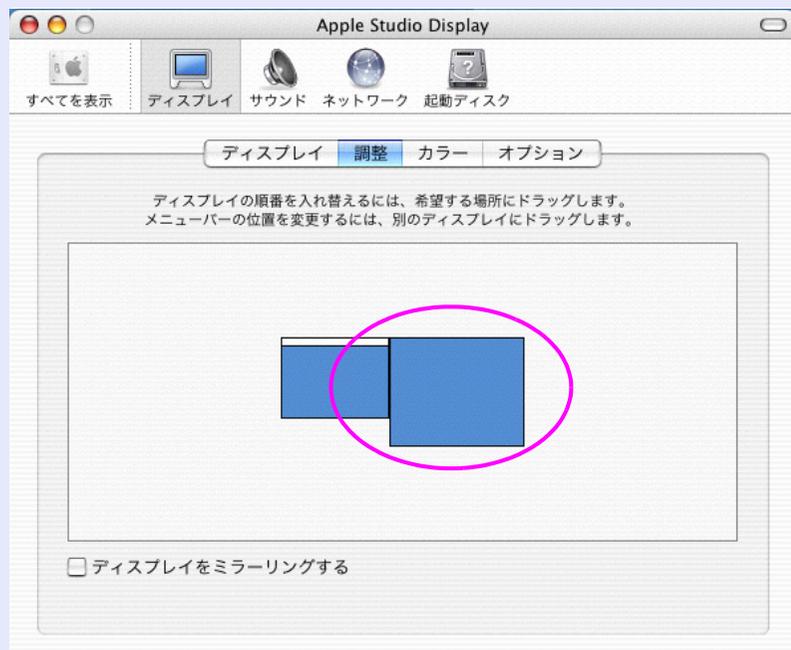
Macintoshの場合

1 EMP NS Connectionを起動します。EMP NS Connection をインストールしたハードディスクボリュームから「アプリケーション」フォルダをダブルクリックし、EMP NS Connectionのアイコンをダブルクリックして、EMP NS Connectionを起動します。

ここでは「マニュアルモード」を選択して起動します。
「マニュアルモード」画面が表示されます。

2 「マルチディスプレイを使用する」にチェックマークを付けます。

画面の下側に「ディスプレイ配置」と「ディスプレイ環境設定」が追加表示されます。

3 「ディスプレイ環境設定」をクリックします。

ディスプレイの設定画面が表示されます。

「調整」をクリックします。

5 「ディスプレイをミラーリングする」のチェックを外します。

6 表示されているモニタアイコンをドラッグしてどのように配置するかを決めます。

7 ディスプレイの設定画面を閉じます。

ここまでで画面の配置が決まりました。

投写する映像を割り当てる

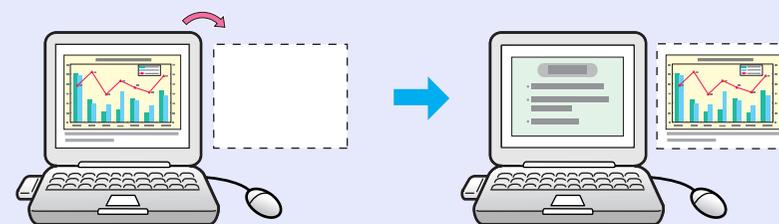
24 ページの「配置例1」を例に説明します。

操作

1 投写するファイルを起動します。

PowerPointファイルとExcelファイルを起動します。

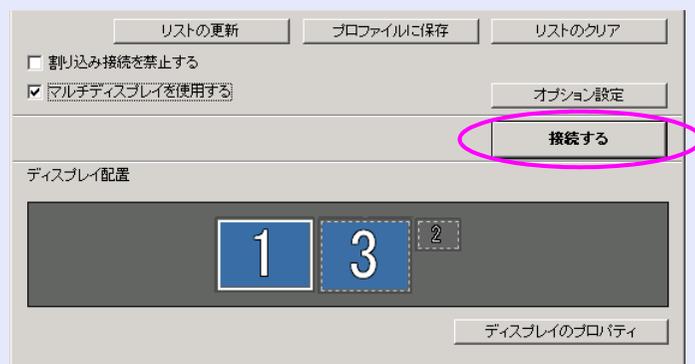
2 映したい仮想ディスプレイへウィンドウをドラッグして、どのウィンドウをどこに映すかを割り当てます。

Excelのウィンドウを右方向へ見えなくなるまでドラッグします。結果として、実際のモニタにPowerPoint のウィンドウが、右の仮想ディスプレイにExcelのウィンドウが配置されました。

割り当てた映像を投写する

24 ページの「配置例1」を例に説明します。

操作

1 「ディスプレイ」から割り当てる仮想ディスプレイ▸の番号を選択して、どのプロジェクターでどの仮想ディスプレイの映像を投写するのかを設定します。

2 「接続する」をクリックします。

各プロジェクターに割り当てた映像が投写されます。

Windows環境でお使いのときは、仮想ディスプレイに配置した画面を、コンピュータ上では見ることができません。仮想ディスプレイの画面操作は投写されている映像を見ながら行ってください。
仮想ディスプレイでのマウス操作は、仮想ディスプレイを配置している方向へマウスポインタを移動し、投写画面にマウスポインタが現れることで行えるようになります。

マルチスクリーンディスプレイへの投写を終了するには、ツールバーの「切断する」をクリックします。

- Windows環境でお使いのときは、仮想ディスプレイのドライバが有効になっているとマウスポインタを画面の表示領域外に移動できるため、マウスポインタがどこにあるかわからなくなったと感じることがあります。仮想ディスプレイを使用しないときは、「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面で仮想ディスプレイのチェックを外すと、マウスポインタが画面の表示領域内に戻ります。マルチスクリーンディスプレイを使用する際は、再び「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面でチェックを付けてください。
  チェックを外す操作は次を参照してください。☛ p.25
- 各プロジェクターの色合いを合わせることができます。
  ☛『取扱説明書』「複数台設置時の色差補正(マルチスクリーンカラーアジャストメント)」

サブネットが異なるプロジェクターと接続したいとき

ここでは、既存のネットワークシステムに接続された有線LANまたは無線LANアクセスポイントを経由して、コンピュータをサブネットが異なるプロジェクターに接続する方法を説明します。

サブネットの異なるプロジェクターと接続するには 35

IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索(「マニュアルモード」のみ) 36

プロファイルを使った検索 37

- プロファイルを作成する 37
- プロファイルを指定して検索 39
- プロファイルを管理する 40

初期状態では本アプリケーションは同一のサブネット内でのみ検索を行います。そのため、サブネットの異なる ネットワークに接続されているプロジェクターは、検索してもそのままでは見つかりません。
サブネットの異なるプロジェクターを検索して接続するには次の方法があります。

- IPアドレスまたはプロジェクター名を指定して検索する
  IPアドレスを直接入力して検索できます。また、接続したいプロジェクター名がDNSサーバーに登録されているときはそのプロジェクター名を入力して検索することもできます。☛ p.36
- プロファイルを使って検索する
  一度IPアドレスやプロジェクター名を指定してサブネットの異なるプロジ ェクターを検索した結果を、分かりやすい名前でプロファイルとして保存しておくと、次回からはそのプロファイルを使ってサブネットの異なるプロジ ェクターを検索できるようになります。☛ p.37

プロジェクターが見つからない一般的な原因として、次のものが考えられます。該当するときは原因に応じて対処してください。
Windows/Macintosh共通

- 無線LANの電波が届かない、弱いとき
  電波の妨げになっているものがないか確認してください。

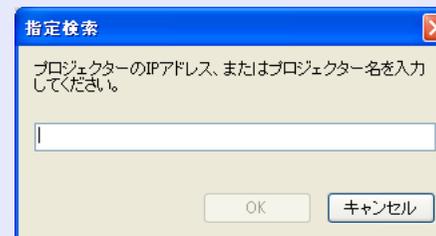
本機に同梱品の無線LANユニットを装着し、Macintoshと無線LAN接続する場合

- 「AirMac: 入」になっていないか適切なアクセスポイントを選択していないとき
  AirMacが「入」になっているか確認してください。または、目的のアクセスポイントを選択しているか確認してください。

以降の説明では、断りのない限りWindowsの画面を載せています。
Macintoshでも同等の画面が表示されます。

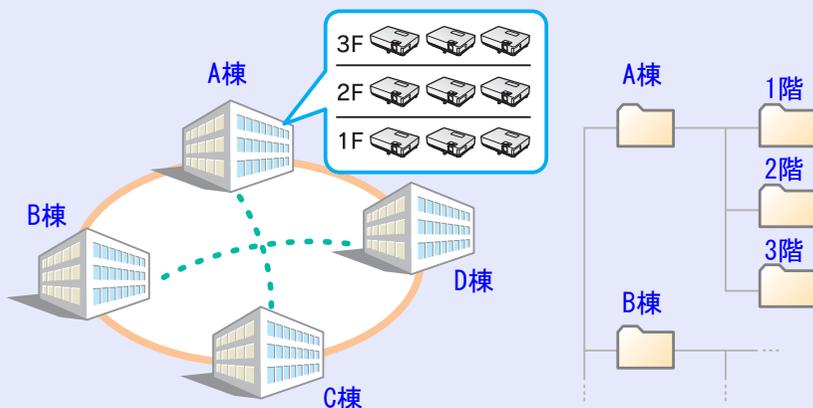
操作

EMP NS Connectionのプロジェクター選択画面で、「指定検索」をクリックします。

接続したいプロジェクターの IP アドレス、またはプロジェクター名を入力して「OK」をクリックします。

EMP NS Connectionのプロジェクター選択画面に検索結果が表示されます。
目的のプロジェクターが見つかったら、そのプロジェクターを選択し、「接続する」ボタンをクリックして接続してください。
そのプロジェクターをいつも使うときは、プロファイルに保存しておくと、毎回指定検索をしなくてすみます。
☛ p. 37

「かんたんモード」で「指定検索」を使うとSSIDを指定できます。プロジェクターが多いときに検索対象をSSIDで絞り込むことができます。

プロファイルを使った検索

よく使うプロジェクターは、プロファイルとして保存しておくことができます。プロファイルとはプロジェクター名、IPアドレス、SSIDといったプロジェクター情報をひとまとめにしたファイルです。次回からはその情報を指定して検索すると、その都度IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索しなくてすみます。例えば、プロジェクターを設置している場所ごとにプロファイルのグループを作って、フォルダで管理すると目的のプロジェクターを素早く見つけることができます。

ここでは、プロファイルの作成、編集方法を説明します。

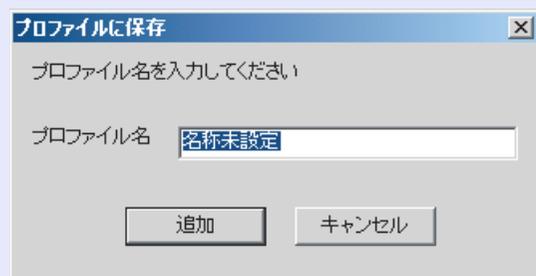
プロファイルを作成する

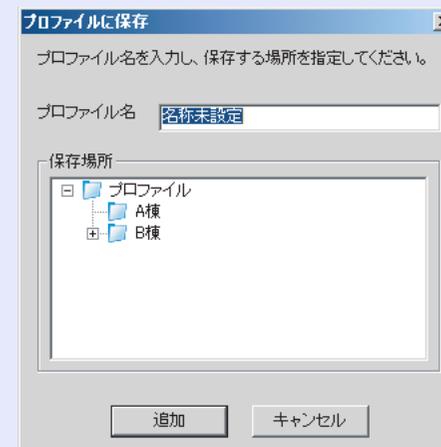
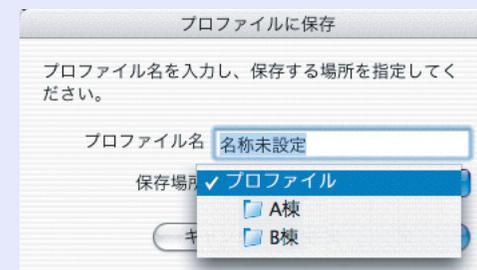
プロファイルは、検索した結果を保存して作成します。
いったん保存したプロファイルの編集は「プロファイルを管理する」をご覧ください。☛ p. 40
異なるサブネット上にあるプロジェクターを検索する方法は、「IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索（「マニュアルモード」のみ）」をご覧ください。☛ p. 36

操作

1 EMP NS Connectionプロジェクター選択画面にプロジェクターが表示された状態で、「プロファイルに保存」をクリックします。

プロファイル保存画面が表示されます。

プロファイル名を入力し､｢追加｣をクリックします。

プロファイルにプロジェクター情報が登録されます。すでにプロファイルを作成していた場合は､上書きしてよいか確認します。別名で保存したいときは､｢別名で保存｣を選べます。なお､プロファイルにフォルダを作成しているときは以下の画面が表示されますので､プロファイル名を入力し､保存先を選択してから｢追加｣をクリックします。

Windowsの場合

Macintoshの場合

プロファイルにフォルダを作成する方法は｢プロファイルを管理する｣をご覧ください。☛ p.40

プロファイルを指定して検索

作成したプロファイルを指定して検索します。

操作

EMP NS Connectionのプロジェクター選択画面で、「プロファイル」をクリックします。

プロファイルが登録されていないときは、「プロファイル」は選択できません。

2 表示されたメニューから、接続したいプロジェクターを選択します。

EMP NS Connectionのプロジェクター選択画面に検索結果が表示されます。
目的のプロジェクターが見つかったら、そのプロジェクターを選択し、「接続する」をクリックして接続してください。

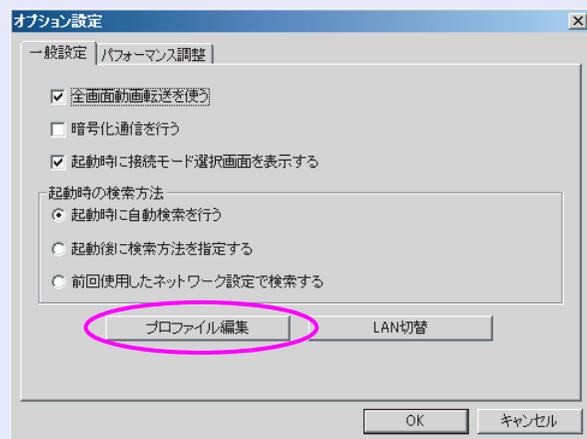
プロファイルを管理する

プロファイルの名称や階層構成を変更します。

操作

1 EMP NS Connectionのメイン画面で「オプション設定」をクリックします。

「オプション設定」画面が表示されます。

2 「プロファイル編集」をクリックします。

「プロファイル編集」画面が表示されます。

3 プロファイルの登録内容を編集します。

:フォルダを示しています。

:プロファイルを示しています。

プロファイル	
項目	機能
プロファイル	登録されているプロファイルが表示されます。フォルダを作成して管理できます。プロファイル、またはフォルダの並び順は、ドラッグ＆ドロップで移動できます。
複製	プロファイルを複製します。複製したプロファイルは、複製元ファイルの名称と同じ名称で複製元のファイルと同じフォルダに保存されます。
削除	プロファイル、またはフォルダを削除します。
名称変更	名称変更ダイアログが表示され、フォルダ名、またはプロファイル名を変更できます。名称変更ダイアログで入力できる文字数は32文字までです。
フォルダ作成	新たにフォルダを作成できます。
エクスポート	作成したプロファイルをエクスポートし、インポートすると、そのプロファイルを使えます。
インポート	エクスポートしたプロファイルを読み込んで使いたいときなどに利用します。
選択プロファイル情報	
項目	機能
プロジェクター名、IPアドレス	プロファイルに登録されているプロジェクター情報が表示されます。
削除	選択したプロジェクター情報を削除します。すべてのプロジェクター情報を削除するとプロファイルも削除されます。

4 「OK」をクリックします。

編集した結果を保存して「プロファイル編集」画面を閉じます。

EMP NS Connectionの動作を設定する

EMP NS Connection起動時の処理方法などを設定します。

オプション設定の使い方 43
- 一般設定タブ 43
- パフォーマンス調整タブ 44

オプション設定の使い方

EMP NS Connection起動時の処理方法などを設定します。
オプション設定は、EMP NS Connectionのメイン画面から呼び出します。

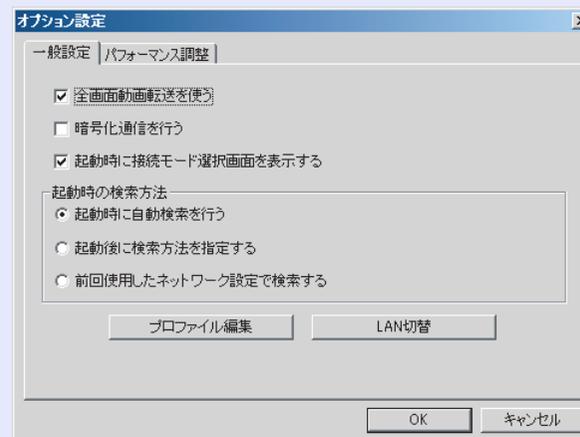
操作

1. **EMP NS Connectionのメイン画面で「オプション設定」をクリックします。**

「オプション設定」画面が表示されます。

2. **各項目を設定します。**

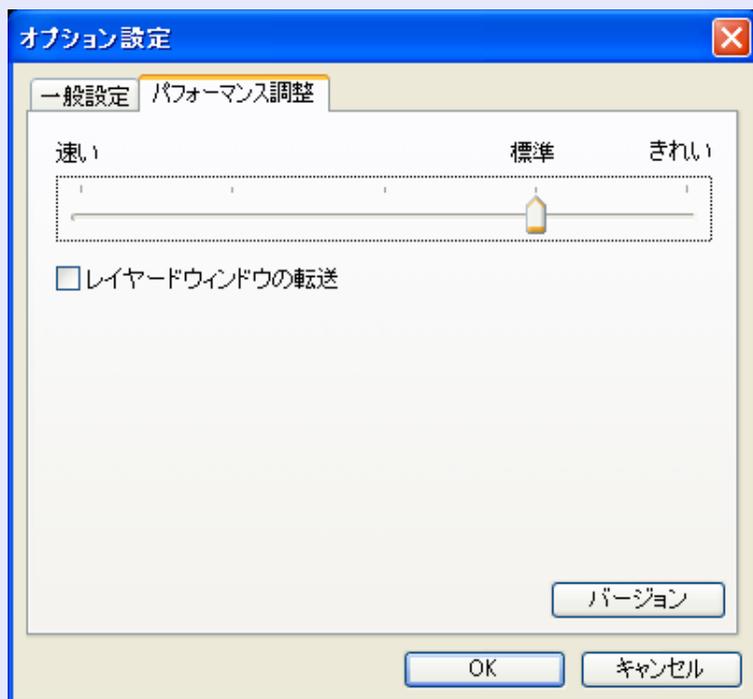
設定項目の詳細は次項で確認してください。設定し終わったら、「OK」をクリックして「オプション設定」画面を閉じます。

一般設定タブ

全画面動画転送を使う	Windowsのみ(Windows Vistaは除く) Windows Media Playerを全画面表示したいときはチェックを付けます。ただし、動きがなめらかでないと感じるときはチェックを外してください。
暗号化通信を行う	チェックを付けるとデータを暗号化して送信します。データを傍受されても、解読されません。「かんたんモード」で使うときは必ず設定してください。
起動時に接続モード選択画面を表示する	EMP NS Connectionの起動時に「かんたんモード」/「マニュアルモード」の選択画面を表示する/しないを設定します。 いつも起動方式が決まっているときはチェックを外してください。
起動時の検索方法	EMP NS Connection起動時に実行するプロジェクターの検索方法を以下から選択します。 「起動時に自動検索を行う」 「起動後に検索方法を指定する」 「前回使用したネットワーク設定で検索する」

プロファイル編集	プロファイル編集ダイアログが表示されます。 ☛ p.40
LAN切替	Windowsのみ ネットワークアダプタ切り替えダイアログが表示されます。複数のネットワークアダプタを使えるコンピュータで、検索に使うアダプタを切り替えるときに使います。 初期設定ではすべてのネットワークアダプタを使用して検索します。接続方法がいつも有線LANで固定のときには有線LANのアダプタを選択します。

パフォーマンス調整タブ

調整用スライドバー	「速い」「標準」「きれい」でパフォーマンスを調整できます。 動画の投写映像が途切れるような場合は、「速い」側へ設定してください。
レイヤードウィンドウの転送	Windowsのみ レイヤードウィンドウを転送する/しないを設定します。 コンピュータ画面に表示されているメッセージなどがプロジェクターで投写されないときは、レイヤードウィンドウが使われています。チェックを付けるとレイヤードウインドウを使ったメッセージなども投写されます。

ツールバーの をクリックするとパフォーマンス調整タブのみ表示されます。

コンピュータを使ってプロジェクターの設定・監視・制御をする

ここでは、ネットワークを介して接続したコンピュータを使って、プロジェクターの設定を変更したり、管理したりする方法を説明しています。

Webブラウザを使って設定を変更する（Web制御） 46

- Web制御を表示する 46
  - プロジェクターのIPアドレスを入力する........ 46
- プロジェクターの設定 46
  - Webブラウザで設定できない環境設定メニューの項目........ 46

メール通知機能で異常を通知する 47

SNMPを使って管理する 48

プロジェクターとネットワーク接続したコンピュータのWebブラウザを利用して、コンピュータからプロジェクターの設定や制御が行えます。この機能を使えば、プロジェクターから離れた場所から、設定や制御の操作ができます。また、キーボードを使って設定内容を入力できるので、文字の入力を伴う設定も容易にできます。
Webブラウザは、Microsoft Internet Explorer6.0以降を使用してください。Macintoshをお使いの場合は、Safariも使用できます。ただし、Macintosh 10.2.8でSafariをお使いの場合はWeb制御上のラジオボタンが一部正しく表示されないことがあります。

プロジェクターの環境設定メニューの「拡張設定」→「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定しておくと、プロジェクターがスタンバイ状態(電源OFFの状態)でも、Webブラウザを使った設定や制御ができます。

Web制御を表示する

以下の手順で、Web制御を表示します。

ご使用のWebブラウザで、プロキシサーバを使用して接続するように設定されていると、Web制御を表示できません。表示したい場合は、プロキシサーバを使用しないで接続するように設定してください。

プロジェクターのIPアドレスを入力する

「マニュアルモード」を利用する場合は、次のようにプロジェクターのIPアドレスを指定してWeb制御を開くことができます。

操作

1. **コンピュータでWebブラウザを起動します。**
2. **Webブラウザのアドレス入力部に、プロジェクターのIP アドレスを入力し、コンピュータのキーボードの[Enter]キーを押します。**

   Web制御が表示されます。

プロジェクターの設定

プロジェクターの環境設定メニューで設定する項目を設定できます。設定した内容は、環境設定メニューに反映されます。

Webブラウザで設定できない環境設定メニューの項目

次の項目を除いて、プロジェクターの環境設定メニューの全項目を設定できます。

- 「設定」→「ポインタ形状」
- 「設定」→「ユーザーボタン」
- 「拡張設定」→「ユーザーロゴ」によるユーザーロゴの登録
- 「拡張設定」→「動作設定」→「高地モード」
- 「拡張設定」→「Link21L」、「言語」
- 「初期化」→「全初期化」、「ランプ点灯時間初期化」

各メニューの項目の内容はプロジェクター本体の環境設定メニューと同じです。
☛ 『取扱説明書』「機能一覧」,「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
「MACアドレス▸▸」は表示されません。

メール通知機能で異常を通知する

プロジェクターの環境設定メニューでメール通知機能の設定をしておくと、プロジェクターが異常／警告状態になったとき、設定したメールアドレスに異常状態が電子メールで通知されます。これにより、離れた場所にいてもプロジェクターの異常を知ることができます。

☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」,「メールメニュー」

- 送信先(宛先)は最大3つまで記憶でき、一括して送ることができます。
- プロジェクターに致命的な異常が発生し、瞬時に起動停止状態になった場合などは、メール送信できないことがあります。
- プロジェクターの環境設定メニューで「拡張設定」→「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定しておくと、プロジェクターがスタンバイ状態(電源OFFの状態)でも、監視ができます。

SNMPを使って管理する

プロジェクターの環境設定メニューでSNMPの設定をしておくと、プロジェクターが異常／警告状態になったとき、設定したコンピュータに異常状態が通知されます。これにより、離れた場所で集中管理している状態でもプロジェクターの異常を知ることができます。

☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」,「その他メニュー」

- SNMP　による管理は、必ず、ネットワーク管理者などネットワークに詳しい人が行ってください。
- SNMP機能を使ってプロジェクターを監視するには、コンピュータ側にSNMPマネージャプログラムがインストールされている必要があります。
- SNMPを使った管理機能は、無線LANの「かんたんモード」では使用できません。
- 通知先のIPアドレスは2つまで登録できます。

PC Freeを使ったプレゼンテーション

ここでは、USBストレージに保存されている画像・動画ファイルやEMP SlideMaker2で作成したシナリオをプロジェクターで直接投写するPC Free機能の操作方法を説明します。

PC Freeで投写できるファイルと保存の方法 50

- PC Freeで投写できるファイルの仕様 50
- PC Freeの利用例 51
  - USBストレージなどに保存した画像や動画を投写 51
  - コンピュータを持ち込まずにPowerPointファイルのスライドショーを投写 51

PC Freeの基本操作 52

- PC Freeの起動と終了 52
  - PC Freeの起動方法 52
  - PC Freeの終了方法 54
- PC Freeの基本操作 54
- 画像を回転する 55

シナリオの投写 56

- シナリオの準備・編集 56
  - シナリオ簡易編集 56
- シナリオの再生 57
- プレゼンテーション中の操作 57

画像・動画ファイルの投写 58

- 画像・動画を投写する 58
- フォルダ内のすべての画像・動画ファイルを順番に投写する（スライドショー） 59

画像・動画ファイルの表示条件と操作モードを設定する 60

PC Freeは、デジタルカメラやUSBストレージをプロジェクターに装着して、保存されているファイルを直接投写できます。

USBストレージでセキュリティ機能が付いている機種は、使用できないことがあります。

PC Freeで投写できるファイルの仕様

種類	ファイルタイプ（拡張子）	備考
シナリオ	.sit	SlideMaker2で作成したシナリオファイルです。シナリオの作成方法 ☛ p.56 シナリオ作成時に BGM 設定した音声(.wav)も再生できます。 別のエプソンプロジェクターに添付のEMP SlideMakerで作成したシナリオも投写できます。
画像	.bmp	解像度が1024×768を超えるものは投写できません。
	.gif	解像度が1024×768を超えるものは投写できません。
	.jpg	以下の場合は投写できません。 ・CMYKカラーモード形式 ・プログレッシブ形式 ・解像度が4608×3072を超えるもの ・拡張子が「.jpeg」のファイル JPEGファイルの特性上、圧縮率が高いと画像がきれいに投写されないことがあります。
	.png	解像度が1024×768を超えるものは投写できません。

種類	ファイルタイプ（拡張子）	備考
DPOF▸▸	.mrk	DPOFのバージョンが1.10で、ファイル名がAUTPLAYx.mrk（xは0～9の数字）のもののみ投写できます。

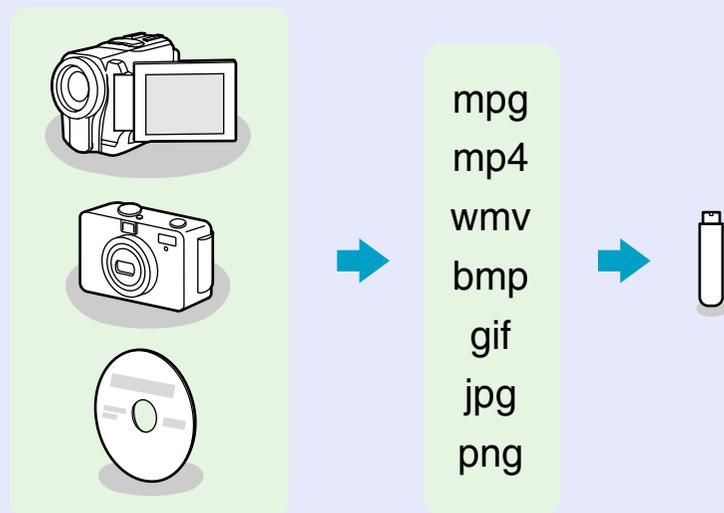
再生できる動画データ

ファイルタイプ（拡張子）	動画コーデック	音声コーデック	記録品質
.mpg※	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 リニアPCMとAC-3は再生できません。無音のMPEGコンテンツも再生できます	最高フレームレート：30fps 最大解像度：720×576
.mp4※	MPEG4 ASP MPEG-4AVC	MPEG4 AAC-LC	
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

※拡張子が「.mpeg」のファイルは投写できません。

- デジタル著作権管理(DRM)がかかっているファイルは投写できません。
- 動画やBGMつきシナリオを再生する場合、アクセス速度が遅いUSBストレージ(高ビットレート再生のとき)を使用すると、正しく再生されなかったり、音飛びしたり音が出なくなったりすることがあります。
- USB ハードディスクを使用するときは、AC アダプタで電源供給することを推奨します。
- 一部のシステムファイルに対応できないことがありますので、Windows上でフォーマットしたメディアをお使いください。
- メディアはFAT16/32でフォーマットしてください。

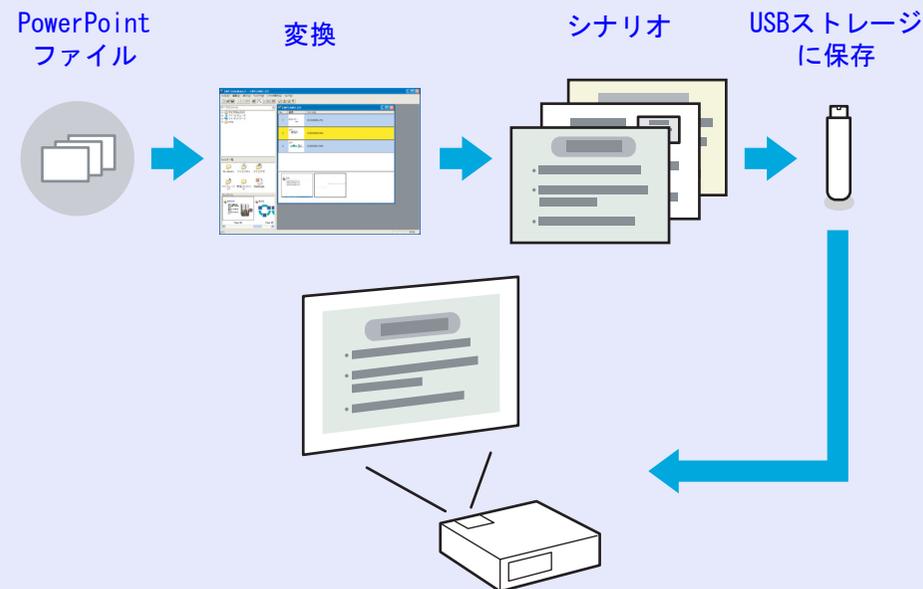
PC Freeの利用例

USBストレージなどに保存した画像や動画を投写

投写する画像･動画ファイルの再生方法は以下の2通りあります。PC Freeを使うとコンピュータ上でほかのアプリケーションで動画を再生して投写するよりも滑らかに再生できます。

例1：複数の画像を用意して連続再生する（スライドショー） ☛ p.59

例2：画像ファイルや動画ファイルをひとつひとつ選んで投写する ☛ p.58

コンピュータを持ち込まずに PowerPoint ファイルのスライドショーを投写

PowerPointファイルをEMP SlideMaker2でシナリオ形式に変換し、USBストレージに保存しておけばコンピュータを持ち込まずにPowerPointのスライドショーを投写できます。

変換時に投写するファイルの再生方法を以下のように設定することができます。

例1：PowerPointファイルをそのままシナリオに変換して、投写する
☛「PowerPointファイルをシナリオにするには」p.64
☛「シナリオの投写」p.56

例2：シナリオを自動再生（オートラン）に設定する
☛「シナリオの転送」p.75

例3：BGMを付けてシナリオを投写する ☛ p.67

PC Freeでは、デジタルカメラの画像ファイルやUSBストレージ内のシナリオ･画像･動画ファイルを再生し、投写できます。
ここでは、PC Freeの基本的な使用方法について説明します。
以降の操作は、すべてリモコンで行いますのでボタン名称はリモコンのボタンを指します。

PC Freeの起動と終了

PC Freeの起動方法

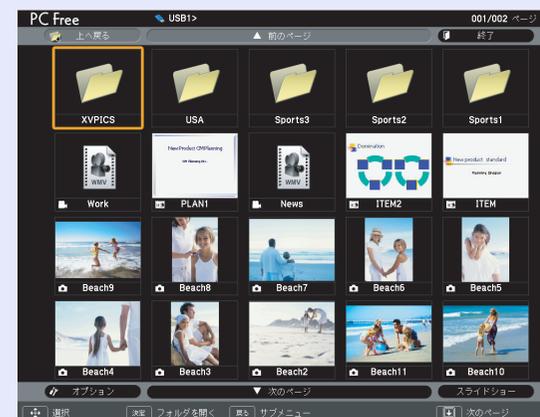
操作

1. **プロジェクターに、以下のいずれかの機器をセットします。**
   - デジタルカメラまたはUSBストレージ ☛『取扱説明書』「USB機器の接続と取り外し(EB-1735W/1725のみ)」
   - USBマルチカードリーダー(メモリカードをセットした状態) ☛『取扱説明書』「USB機器の接続と取り外し(EB-1735W/1725のみ)」

2. **[EasyMP]ボタンを押すと、次の EasyMP 待機画面が表示されます。**

   待機画面にUSBストレージのアイコンが表示されます。

3. **[ ]ボタンを押して、投写する目的のアイコンにカーソルを合わせ、[決定]ボタンを押します。**

   PC Freeが起動してUSBストレージの内容が表示されます。

JPEGファイルやMPEGファイルはサムネイル表示(ファイルの内容が小さい画像で表示)されます。それ以外のファイルとフォルダは次表のようにアイコンで表示されます。

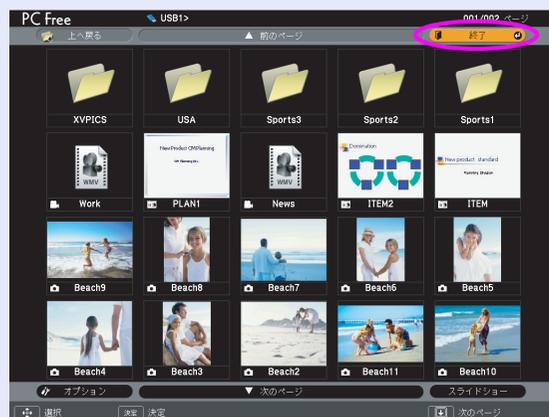
アイコン	ファイル種類	アイコン	ファイル種類
DPOF	デジタルカメラ用フォーマット	JPEG	JPEGファイル
MPEG	MPEGファイル	PNG	PNGファイル
WMV	WMVファイル	PFX CER	電子証明書ファイル
BMP	BMPファイル		
GIF	GIFファイル		

- シナリオにオートランの設定がされているときは、他の入力ソースに対して最優先で自動再生されます。再生を中止したい場合は、リモコンの[戻る]ボタンを押します。☛ p.75
- 本機にUSB マルチカードリーダを接続しているときは、次のようにUSBアイコンが複数表示され、カードが差し込まれているスロットが青いアイコンで表示されます。

- JPEG ファイルによっては、サムネイル表示に切り替えてもサムネイルが表示できないことがあります。その場合はファイルアイコンが表示されます。

PC Freeの終了方法

操作

[ ]ボタンを押して「終了」にカーソルを合わせます。

2 **[決定]ボタンを押します。**

PC Freeが終了し、EasyMP待機画面が表示されます。

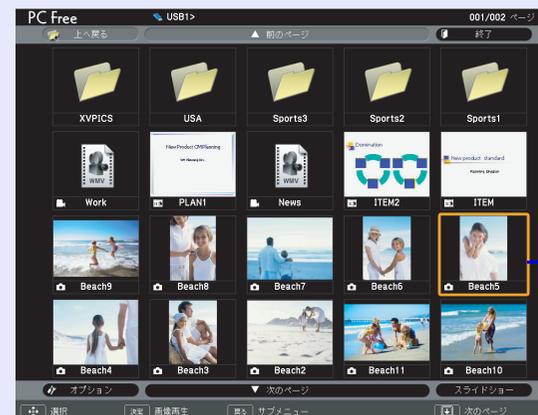
3 **デジタルカメラまたはUSBストレージの電源を切るなどしてから、プロジェクターから取り外します。**

PC Freeを終了しEasyMP待機画面が表示された状態で、USBストレージを差し込んだままのときに、再度PC Freeを起動するには、USBストレージを取り外し、再度差し込んでください。

PC Freeの基本操作

以下ではPC Freeで画像や動画、シナリオを再生、投写する操作を説明します。

操作

[ ]ボタンを押して、操作の対象となるファイルまたはフォルダにカーソルを合わせます。

現在表示中の画面にすべてのファイルやフォルダが表示しきれていない場合は、[ ]ボタンを押すか、「次のページ」にカーソルを合わせて[決定]ボタンを押します。
前の画面に戻る場合は、[ ]ボタンを押すか、「前のページ」にカーソルを合わせて[決定]ボタンを押します。

[決定]ボタンを押します。

選択した映像が表示されます。
フォルダを選択したときは、フォルダ内のファイルが表示されます。フォルダを開いた画面で、「上へ戻る」を選択して[決定]ボタンを押すとフォルダを開く前の画面に戻ります。

画像を回転する

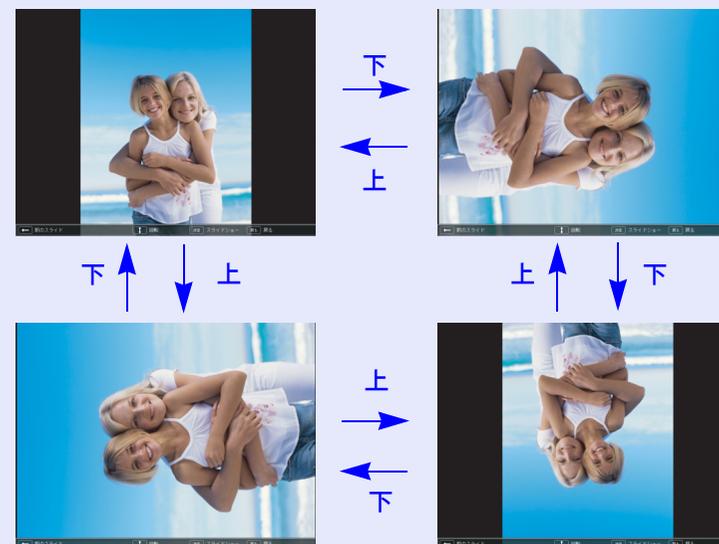
PC Freeで再生したJPEG形式の画像を90°単位で回転できます。スライドショー実行時に再生されるJPEG形式の画像も回転できます。
次の手順でJPEG形式の画像を回転します。

操作

1 JPEG 形式の画像またはシナリオを再生するか、スライドショーを実行します。

JPEG形式の画像の再生 ☛ p. 58
シナリオの再生 ☛ p. 57
スライドショーの実行 ☛ p. 59

2 JPEG　形式の画像が再生されたら、[▲]ボタンまたは[▼]ボタンを押します。

シナリオの投写

ここでは、USBストレージに保存したシナリオの再生方法とシナリオ再生中の操作方法について説明します。
以降の操作は、すべてリモコンで行いますのでボタン名称はリモコンのボタンを指します。

シナリオの準備・編集

再生するシナリオは、事前にEMP SlideMaker2で作成し、「シナリオ転送」機能でプロジェクターにセットしているUSBストレージに転送しておきます。☛ p.75

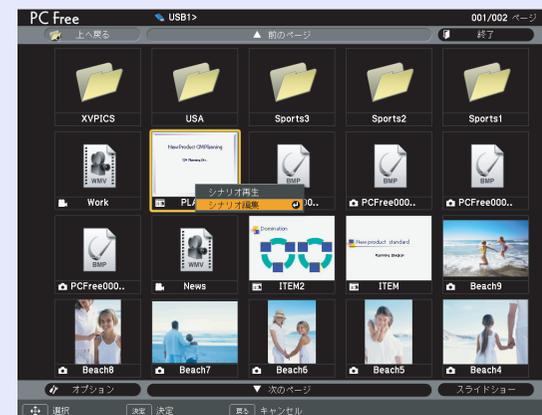
シナリオ転送時にオートランや繰り返し投写の設定ができます。☛ p.75

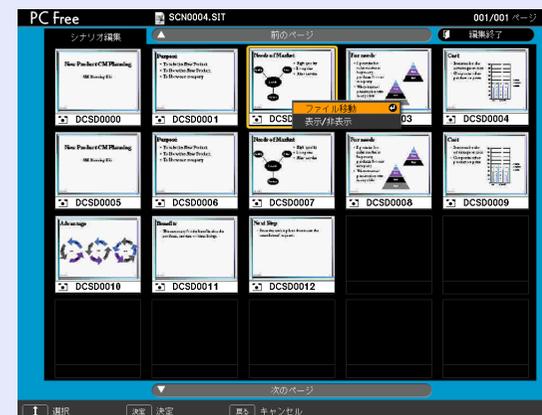
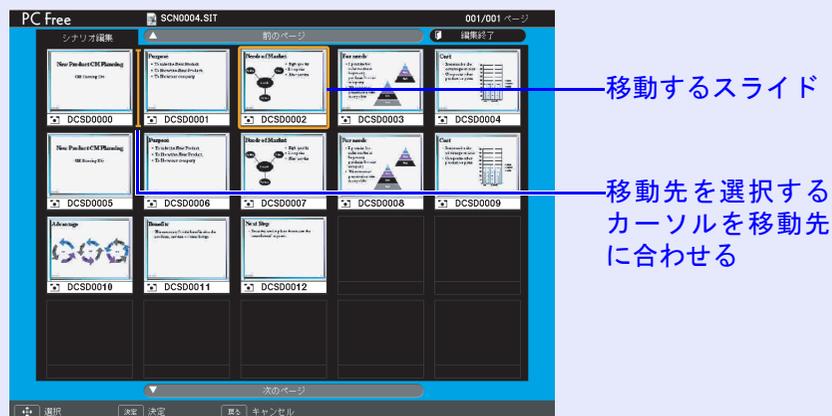
■ シナリオ簡易編集

USBストレージに保存したシナリオに対して、スライドの投写する順番を変更したり、各スライドの表示・非表示を編集したりできます。

操作

[ ]ボタンを押して、編集するシナリオアイコンにカーソルを合わせ[戻る]ボタンを押します。

表示されたメニューで「シナリオ編集」を選択して [決定] ボタンを押します。

3 **目的のスライドにカーソルを合わせ、[戻る] ボタンを押します。**

サブメニューが表示されます。
スライドの順番を入れ替えるときは「ファイル移動」を、表示/非表示を切り替えるときは「表示/非表示」を選択して[決定]ボタンを押します。
「ファイル移動」を選択したときは手順4に進みます。
「表示/非表示」を選択したときは手順5に進みます。

4 カーソルを移動先に合わせ、[決定]ボタンを押します。

5 編集が終了したら、[ ]ボタンを押して「編集終了」にカーソルを合わせて、[決定]ボタンを押します。

編集した内容はUSBストレージがプロジェクターにセットされている間だけ有効です。

シナリオの再生

操作

1 PC Freeを起動します。 ☛ p.52

接続しているデジタルカメラやUSBストレージの内容が表示されます。

2 [ ]ボタンを押して、再生するシナリオファイルにカーソルを合わせます。

3 [決定]ボタンを押します。

再生を開始します。

4 「シナリオ動作」が「自動」に設定されているときは、最後まで再生するとファイル一覧表示に戻ります。
「繰り返し実行」設定がされているときは、最後まで再生すると最初から再生を繰り返します。

「シナリオ動作」が「手動」に設定されている場合や、中止、停止を行うには、次の「プレゼンテーション中の操作」をご覧ください。

- シナリオ再生中、JPEG 形式の画像が投写されているときは、画像を回転できます。 ☛ p.55
- シナリオに含まれる動画を再生中に早送り、早戻し、一時停止が行えます。 ☛ p.59
- シナリオのスライド切り替え時間の設定は、EMP SlideMaker2の「シナリオ動作」で設定できます。 ☛ p.79

プレゼンテーション中の操作

シナリオ再生中は、リモコンで次の操作ができます。

画面切り替え	[決定]または[ ]ボタンを押すと、次の画面に進みます。[ ]ボタンを押すと、前の画面に戻ります。
再生の中止	[戻る]ボタンを押すと、「シナリオ再生を終了しますか？」とメッセージが表示されます。「終了する」を選択して[決定]ボタンを押すと終了します。「戻る」を選択して[決定]ボタンを押すと再生を続けます。

プロジェクター本体の次の機能はPC Freeでシナリオや画像ファイルを投写しているときも同様に使えます。

- 静止
- A/Vミュート
- Eズーム

各機能の詳細 ☛『取扱説明書』「映像を停止させる(静止)」,「映像と音声を一時的に消す(A/Vミュート)」,「映像を部分的に拡大する(Eズーム)」

画像･動画ファイルの投写

デジタルカメラの画像ファイル、USBストレージ内の画像･動画ファイルをPC Freeで投写するには、次の2通りの方法があります。

- 選択した画像･動画ファイルの投写
  1つのファイルの内容を再生して投写する機能です。
- フォルダ内の画像･動画ファイルの順次投写（スライドショー）
  フォルダ内のファイルの内容を、順番に1つずつ再生して投写する機能です。

注意
動画投写時は頻繁にUSBストレージにアクセスします。そのときにUSBストレージの接続を外さないでください。PC Freeに異常が発生する場合があります。

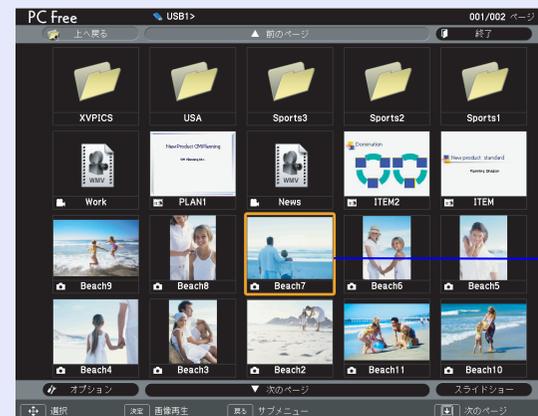
以降の操作は、すべてリモコンで行いますのでボタン名称はリモコンのボタンを指します。

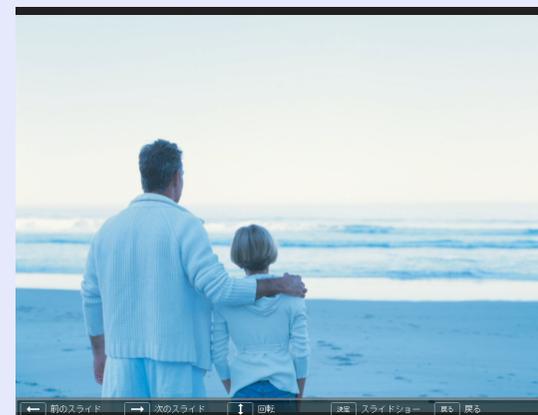
画像･動画を投写する

操作

PC Freeを起動します。 ☛ p.52

接続しているデジタルカメラやUSBストレージの内容が表示されます。

[ ]ボタンを押して、投写する画像ファイルまたは動画ファイルにカーソルを合わせます。

3 [決定]ボタンを押します。

画像または動画の再生が始まります。

4 次の操作をするとファイル一覧に戻ります。

- 静止画を投写中：[戻る]ボタンを押す。
- 動画を投写中：[戻る]ボタンを押して表示されるメッセージ画面で、「終了」を選択して[決定]ボタンを押す。

- JPEG 形式の画像を投写しているときは、画像を回転できます。☛ p.55
- 動画再生中は、リモコンで次の操作が行えます。
  早送り:[ ]ボタンを押す
  早戻し:[ ]ボタンを押す
  静止(一時停止):[ ]ボタンを押す
  早戻し/早送りスピードは3段階あり、ボタンを押すたびに変わります。
  通常の再生に戻るには[決定]ボタンを押します。
  早送り・早戻し・静止中は音声は出ません。

フォルダ内のすべての画像・動画ファイルを順番に投写する(スライドショー)

フォルダ内の画像・動画ファイルを順番に1つずつ投写できます。この機能を「スライドショー」と呼びます。以下の手順でスライドショーを実行します。

繰り返して投写したり画面切替時の表示に効果をつけるなどの表示条件を設定できます。スライドショーで動画・画像ファイルを自動的に切り替えて表示するには、PC Freeのオプションで表示時間設定を「なし」以外に設定してください。初期設定:なし ☛ p.60

操作

1 PC Freeを起動します。☛ p.52

接続しているデジタルカメラやUSBストレージの内容が表示されます。

2 [ ]ボタンを押して、スライドショーを実行するフォルダにカーソルを合わせ[決定]ボタンを押します。

3 ファイル一覧画面の下部で「スライドショー」を選択して、[決定]ボタンを押します。

スライドショーが実行され、自動的にフォルダ内の画像・動画ファイルが順次1つずつ投写されます。
最後まで投写すると、自動的にファイル一覧表示に戻ります。オプション画面で「繰り返し再生」を「ON」に設定しているときは、最後まで投写すると最初から投写を繰り返します。☛ p. 60

シナリオと同様、スライドショー投写中は次画面に送る、前画面に戻す、再生を中止することができます。
☛「プレゼンテーション中の操作」p. 57

オプションで表示時間設定を「なし」に設定している場合、スライドショー再生を実行しても自動的にはファイルが切り替わりません。リモコンの[決定]または[ ]ボタンを押して、次のファイルを投写します。

PC Freeで操作モードと画像・動画ファイルをスライドショー再生する場合の表示条件を設定できます。

操作

1 **[ ]ボタンを押して、表示条件を設定するフォルダにカーソルを合わせ[戻る]ボタンを押します。表示されたメニューで「オプション」を選択して[決定]ボタンを押します。**

2 **次のオプション設定画面が表示されますので、各項目を設定します。**

変更したい項目の設定にカーソルを合わせて[決定]ボタンを押すと、設定が有効になります。
各項目の詳細は次の表のとおりです。

表示順序設定	表示するファイルの順番を設定します。ファイルの名前順、更新日順を昇降順で選択できます。
繰り返し再生	繰り返しスライドショーを実行するかを設定します。
表示時間設定	スライドショー再生で、1つのファイルを表示する時間を設定します。「なし」(0)～60秒までの設定ができます。「なし」に設定したときは、自動送りは無効となります。
画面切替効果	ファイルの内容を表示するときの効果を設定します。

3 **[ ]ボタンを押して「OK」にカーソルを合わせて、[決定]ボタンを押します。**

設定が適用されます。
設定を適用したくない場合は、「キャンセル」にカーソルを合わせて、[決定]ボタンを押します。

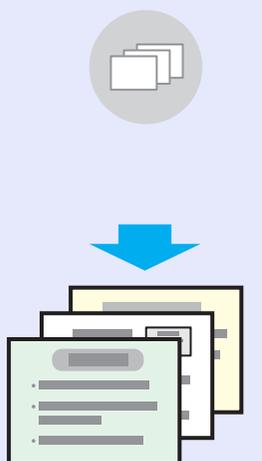
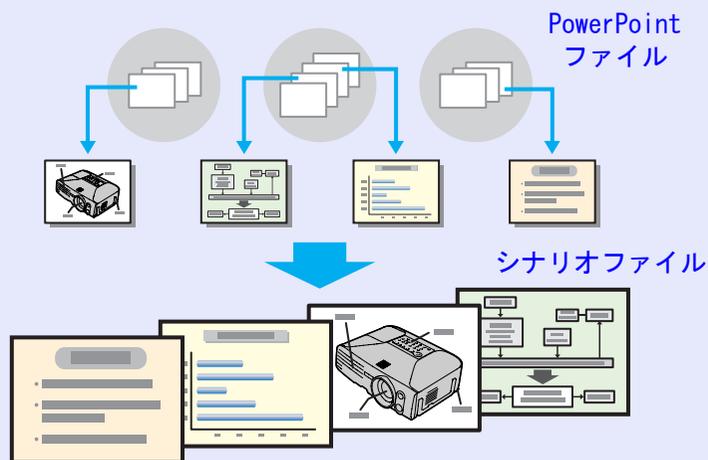
シナリオの準備（EMP SlideMaker2の使い方）

ここでは、シナリオの作成、転送方法について説明しています。

シナリオの概要 62
シナリオに組み込めるファイル 63
PowerPointファイルをシナリオにするには 64
SlideMaker2を起動しないで一括変換する 65
SlideMaker2を起動して変換する 67
シナリオ作成の流れ 67
- シナリオのプロパティを設定する 67
- PowerPointファイルをシナリオに組み込む 69
PowerPointファイルの全スライドを組み込む 70
サムネイルを確認しながら必要なスライドだけを組み込む 72
- 画像や動画ファイルをシナリオに組み込む 73
- シナリオを編集する 74
ファイルやスライドを追加する 74
スライドを削除する 74
スライドの順番を入れ替える 74
シナリオの転送 75
こんなときには 77
- コンピュータ上でシナリオの投写状態を確認する 77
- アニメーションを設定する 78
- スライドのアニメーションを設定する 78

シナリオの概要

シナリオとは、PowerPointファイルや画像・動画ファイルを組み合わせて、投写する順番に並べて1つのファイルとして保存したもので、EMP SlideMaker2で作成します。
シナリオにすることで、元となるファイルを編集せずに、必要な部分を抽出、並び替えて、簡単に、そして効率的にプレゼンテーション資料を準備できます。

SlideMaker2 を起動しないで一括変換する

SlideMaker2を起動して変換する

作成したシナリオは、コンピュータにセットしたUSBストレージに転送します。そのUSBストレージをプロジェクターにセットして、プロジェクターのPC Free機能でシナリオを投写します。
USBストレージの接続 ☛ 『取扱説明書』「USB機器の接続と取り外し(EB-1735W/1725のみ)」

EMP SlideMaker2はコンピュータにインストールして使います。
EMP SlideMaker2のインストール方法 ☛ p.7

PowerPointファイル、画像ファイル、動画ファイルを作成 — **コンピュータでの作業**

EMP SlideMaker2 — **コンピュータでの作業**

EMP SlideMaker2でシナリオに変換する方法は2通りあります。

- デスクトップ上のEMP SlideMaker2アイコンへPowerPointファイルをドラッグ＆ドロップして変換する ☛ p.65
- SlideMaker2を起動して変換する ☛ p.67

シナリオの転送 ☛ p. 75

PC Free — **プロジェクターでの作業**

シナリオの投写 ☛ p. 56

シナリオに組み込めるファイル

シナリオとして、1つのファイルに組み合わせることができるファイルは次のとおりです。

種類	ファイルタイプ（拡張子）	備考
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
画像	.bmp	解像度が1024×768を超えるものは再生できません。
	.jpg	バージョンを問いません。ただし、CMYKカラーモード形式、プログレッシブ形式のものは再生できません。
動画	.mpg	MPEG2-PS 再生可能なサイズが最大720×576までで、DVDと同じ(シーケンスヘッダがGOPごとに配置されている)形式でないと再生できません。 再生できる音声形式は、MPEG1レイヤー2です。リニアPCMとAC-3は再生できません。
音声	.wav	PCM、22.05/44.1/48.0kHz、8/16ビット

- PowerPointの「スライドショー」メニューで設定した画面切り替えの効果とアニメーションのうち、シナリオにも反映されるものは次のとおりです。
  - スライドイン
  - チェッカーワイプ
  - ピーク
  - スプリット
  - ターン
  - ブラインド
  - クロール
  - ランダムストライプ
  - ストレッチ
  - ワイプ
  - ボックス
  - ディゾルブ
  - スパイラル
  - ストリップ
  - ズーム

  上記以外の画面切り替えの効果は「カット」に、アニメーションは「規定のアニメーション(デフォルト:カット)」に置き換えられます。☛ p.78
- 左記の表にある画像・動画ファイルをファイル単独で再生したい場合は、シナリオにする必要はありません。USBストレージにファイルをそのまま保存したあとで、プロジェクターにセットすればPC Free機能で直接再生して投写できます。☛ p.58

本機以外のプロジェクターの同梱ソフトで作成したシナリオについて、本機のEMP SlideMaker2で開くことができるものとできないものは次表のとおりです。

プロジェクター	ソフト	本機のEMP SlideMaker2で開く
EB-G5350/G5150 EMP-1825/1815 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	○
ELP-8150/8150NL	EMP Scenario	×
ELP-715/505	EMP SlideMaker	×

PowerPointファイルをシナリオにするには

PowerPointファイルをシナリオにするには、次の3通りの方法があります。PowerPointファイルをそのまま利用したい場合は、1または2の方法で作成します。

1　EMP SlideMaker2を起動しないで一括変換
PowerPointファイルの全スライドを一括してシナリオに変換できます。☛「SlideMaker2を起動しないで一括変換する」p. 65

2　ファイル一覧からPowerPointファイルを組み込む
PowerPointファイルを一括して作成したシナリオに後から画像ファイルや動画ファイルも1つのシナリオに変換できます。☛「SlideMaker2を起動して変換する」p. 67

3　サムネイルから必要なスライドだけを組み込む
PowerPointファイルの必要なスライドだけを選択してシナリオに変換します。☛ p. 67

- 1～2の方法で作成した場合、PowerPointで設定した次のアニメーションはシナリオにも反映されます。
  - スライドイン
  - チェッカーワイプ
  - ピーク
  - スプリット
  - ターン
  - ブラインド
  - クロール
  - ランダムストライプ
  - ストレッチ
  - ワイプ
  - ボックス
  - ディゾルブ
  - スパイラル
  - ストリップ
  - ズーム
- 上記以外のアニメーションは「規定のアニメーション」で設定したアニメーション(デフォルト:カット)に置き換えられます。☛ p.78
- 1の方法で作成したシナリオの画質は「最高画質」「高画質」「標準」のうちの「標準」になります。より高い画質でシナリオを作成したい場合は、2～3の方法で作成してください。

1～3の方法の違いをまとめると以下のようになります。

	画質	アニメーションの反映	シナリオ転送
1	「標準」固定	反映される	引き続き操作※1
2	「最高画質」「高画質」「標準」から選択可	反映される	引き続き操作※1
3	「最高画質」「高画質」「標準」から選択可	反映されない	あとで操作※2

※1　シナリオ作成が完了すると自動的にシナリオ転送画面が表示されます。
※2　シナリオ作成が終わったら、「シナリオの転送」 ☛ p. 75を行ってください。

SlideMaker2を起動しないで一括変換する

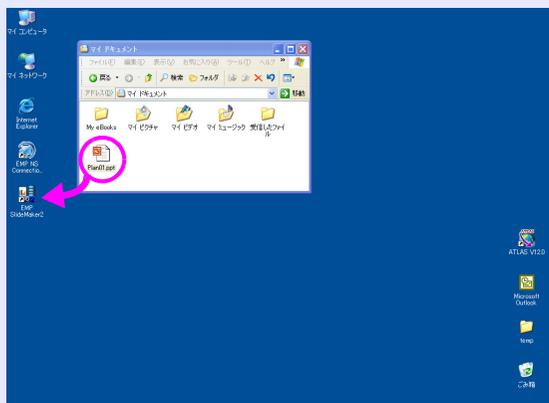
EMP SlideMaker2を起動せずに簡単にシナリオを作成する方法を説明します。

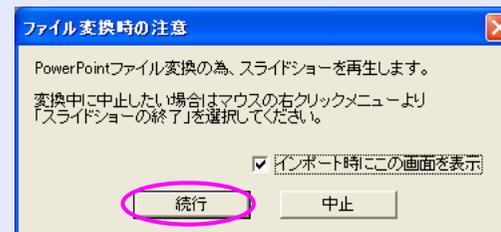
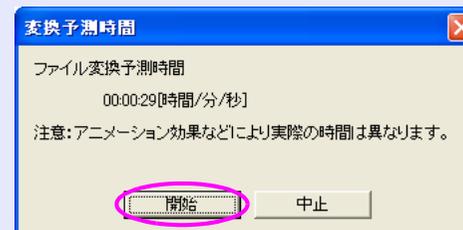
- EMP SlideMaker2を起動していると実行できません。EMP SlideMaker2を終了してから実行してください。
- シナリオに組み込んだあとも PowerPoint で設定したアニメーションが保持され、PC Freeで投写する際にアニメーションが有効に働きます。☛ p.64

操作

1 **コンピュータにシナリオを保存するUSBストレージをセットします。**

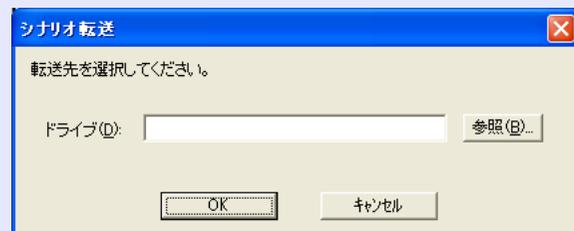
2 **PowerPointファイルのアイコンを、デスクトップ上のEMP SlideMaker2のプログラムアイコン上へドラッグ&ドロップします。**

PowerPointファイルを複数選択してシナリオに一括変換することはできません。目的のファイルを1つだけ選択します。

EMP SlideMaker2が起動します。

3 **メッセージを確認し、「続行」をクリックします。**

4 **メッセージを確認し、「開始」をクリックします。**

シナリオへの変換が始まります。変換中はスライドショーが表示されています。
途中でスライドショーを終了させるとシナリオは作成されずに終了します。

5 **スライドショーが最後まで表示されたら、クリックして終了します。**

シナリオの転送先を指定するダイアログが表示されます。

USB ストレージがセットされているドライブとフォルダを選択して「OK」をクリックします。

続いて、「シナリオの転送」 ☛ p. 75の手順3に進んでください。

ドラッグ＆ドロップ操作で作成したシナリオには自動的に「Scnxxxx」(xxxxは数字)という名前が付きます。

SlideMaker2を起動して変換する

シナリオを作成する前に、次の点を確認してください。

- PowerPoint、画像･動画などの組み合わせるデータは、あらかじめ作成しておきます。
- 前述の「シナリオに組み込めるファイル」に記載されているファイル以外は使用できません。☛ p.63

シナリオ作成の流れ

シナリオの作成は、次の流れで行います。

EMP SlideMaker2を起動し、シナリオのプロパティ（シナリオ名や背景色、画質など）を設定します。 ☛ p.67

シナリオで使うファイルをシナリオに組み込みます。
☛ 「PowerPointファイルをシナリオに組み込む」 p.69
☛ 「画像や動画ファイルをシナリオに組み込む」 p.73

組み込んだファイルの順番を入れ換えるなどして、シナリオを完成させます。 ☛ p.74

シナリオが完成したら、「シナリオ転送」を行います。☛ p.75

シナリオのプロパティを設定する

操作

1 コンピュータで Windows を起動し、「スタート」→「プログラム」（または「すべてのプログラム」）→「EPSON Projector」→「EMP SlideMaker2」の順に選択します。

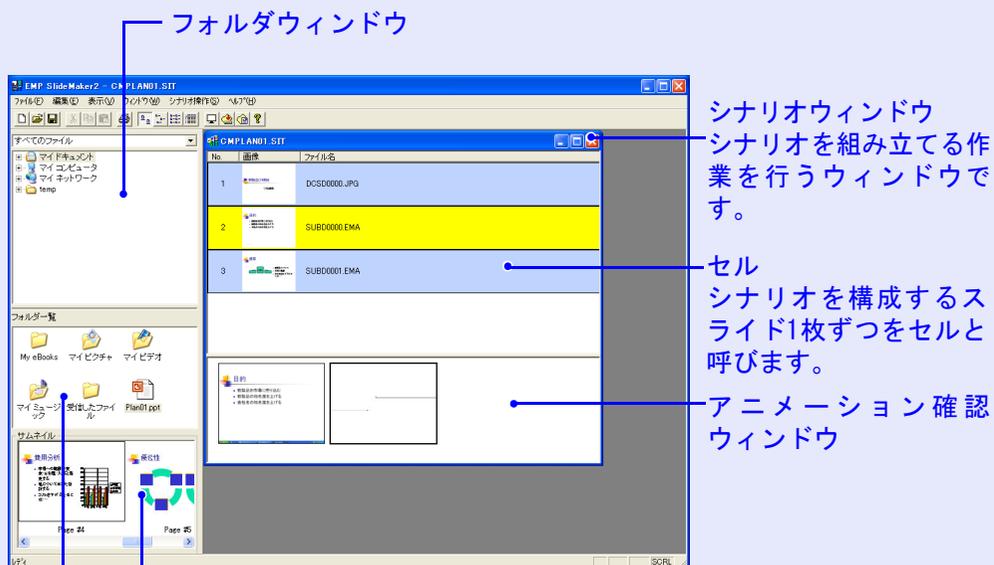
EMP SlideMaker2 が起動し、シナリオのプロパティが表示されます。

2 次の表を参照して各項目を入力し、「OK」をクリックします。

シナリオ名	作成するシナリオのファイル名を入力します。必ず入力してください。アルファベットの大文字と数字を8文字まで入力できます。次項の作業用フォルダのディレクトリ名と合わせて127文字以内になるようにしてください。
作業用フォルダ	シナリオ作成時の作業用フォルダをどこに作成するかを指定します。なお、作業用フォルダ名はシナリオ名と同名になります。
BGMを設定する	シナリオ再生中にBGMを流したいときにチェックマークを付けます。チェックマークを付けると、音声ファイル(WAVE形式)を選択する画面が表示されます。この画面で、BGMとして使用するファイルを選択します。 音声ファイル選択後、右側の「▶」ボタンをクリックすると、選択した音声ファイルが再生されます。 「■」ボタンをクリックすると再生を停止します。
背景色	シナリオ中の画像データの背景を選択します。

画質	EMP SlideMaker2ではPowerPointファイルの各スライドがJPEGファイルに変換されて保存されます。この項目では、JPEGファイルに変換されるときの画質を選択します。 「最高画質」、「高画質」、「標準」の順に高画質で保存されます。「標準」に設定した場合は、他に比べて画質が粗くなります。「最高画質」、「高画質」を選択することをお勧めします。 なお、シナリオに直接JPEGファイルを組み込んだ場合は、この項目の設定にかかわらず、元のJPEGファイルの画質がそのまま適用されます。

設定した内容は、EMP SlideMaker2の「ファイル」→「プロパティ」で変更できます。

次の画面が表示されます。

EMP SlideMaker2の各メニューの機能については、EMP SlideMaker2のヘルプをご覧ください。

PowerPointファイルをシナリオに組み込む

PowerPointファイルは、次の2通りの方法でシナリオに組み込むことができます。組み込み方により、シナリオにしたときにPowerPointで設定したアニメーションが解除されます。

- PowerPointファイルを一括して組み込む ☛ p. 70
  シナリオに組み込んだあともPowerPointで設定したアニメーションが保持され、PC Freeで投写する際にアニメーションが有効に働きます。
- サムネイルを確認しながら必要なスライドだけを選択して組み込む
  必要なスライドだけを組み込んだ場合は、PowerPointで設定したアニメーションはすべて無効となります。☛ p. 72

PowerPoint内に組み込まれた動画ファイルは、シナリオ上では再生できません。動画ファイルは個別に直接シナリオに組み込みます。

- お使いのコンピュータにPowerPointがインストールされていない場合は、サムネイルを表示することはできません。
- アニメーションは、EMP SlideMaker2のプロパティ画面でも設定できますが、あらかじめPowerPointで設定したアニメーションの方が、シナリオ再生時の動作がなめらかです。PowerPointのスライドにアニメーションを設定したい場合は、PowerPointで設定することをお薦めします。画像にアニメーションを設定したい場合や、設定したアニメーションを保持せずに、シナリオに組み込んだスライドにアニメーションを設定したい場合は、EMP SlideMaker2のプロパティ画面で設定してください。☛ p.79

PowerPointファイルの全スライドを組み込む

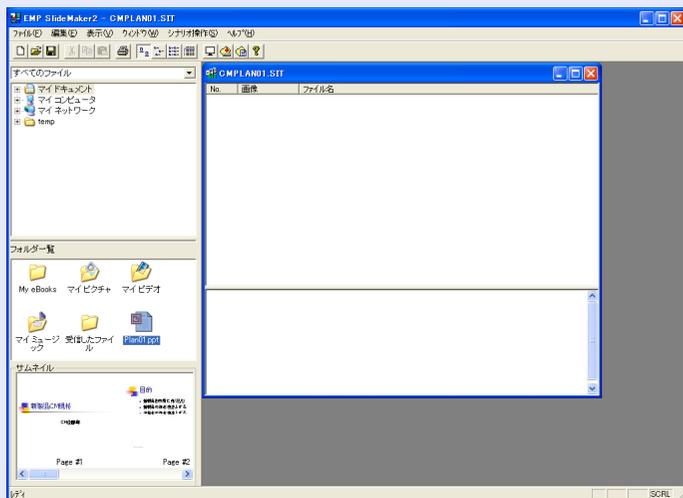
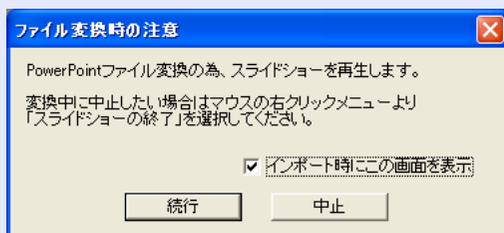
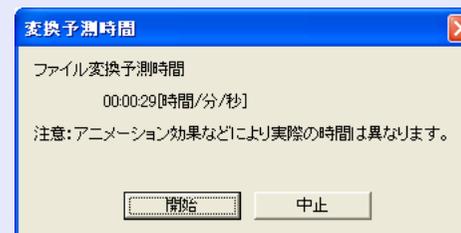
ファイルウィンドウのPowerPointファイルをシナリオウィンドウにドラッグ＆ドロップして作成します。シナリオ作成が完了すると、自動的にシナリオ転送画面が表示されてシナリオの転送ができます。
この方法で組み込むと、シナリオに組み込んだあとも、PoworPointで設定したアニメーションがそのまま有効になります。

操作

1. **コンピュータにシナリオを保存するUSBストレージをセットします。**
2. **コンピュータでWindowsを起動し、「スタート」→「プログラム」(または「すべてのプログラム」)→「EPSON Projector」→「EMP SlideMaker2」の順に選択します。**

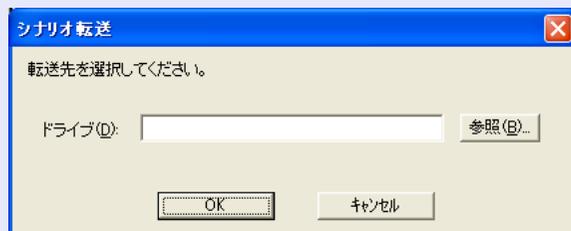
   EMP SlideMaker2が起動し、シナリオのプロパティが表示されます。
3. **シナリオのプロパティを設定します。** ☛ p.67
4. **フォルダウインドウで目的のPowerPointファイルが保存されているフォルダを選択します。**

5 ファイルウィンドウからシナリオウィンドウにPowerPointファイルをドラッグ＆ドロップします。

またはファイルウィンドウで目的のPowerPointファイルをダブルクリックします。

6 メッセージを確認し、「続行」をクリックします。

7 メッセージを確認し、「開始」をクリックします。

シナリオへの変換が始まり、自動的にスライドショーが実行されます。
スライドショーの途中でキーボードの[Esc]キーを押すと、スライドショーが中止されます。その場合、シナリオは作成されずに終了します。

8 スライドショーが終了したら、画面をクリックします。

シナリオの転送先を指定するダイアログが表示されます。

USB ストレージがセットされているドライブとフォルダを選択して「OK」をクリックします。

続いて、「シナリオの転送」 ☛ p. 75の手順3に進んでください。

1つのPowerPointのファイルをそのまま1つのシナリオにする場合は、シナリオの簡易作成で行うこともできます。
☛ p.65

■ サムネイルを確認しながら必要なスライドだけを組み込む

PowerPointファイルから必要なスライドだけを選んでシナリオにするには、次の手順で組み込みます。ただし、この方法で組み込むと、PowerPointで設定したアニメーションが無効になります。

操作

1. **ファイルウィンドウで目的の PowerPoint ファイルアイコンをクリックします。**

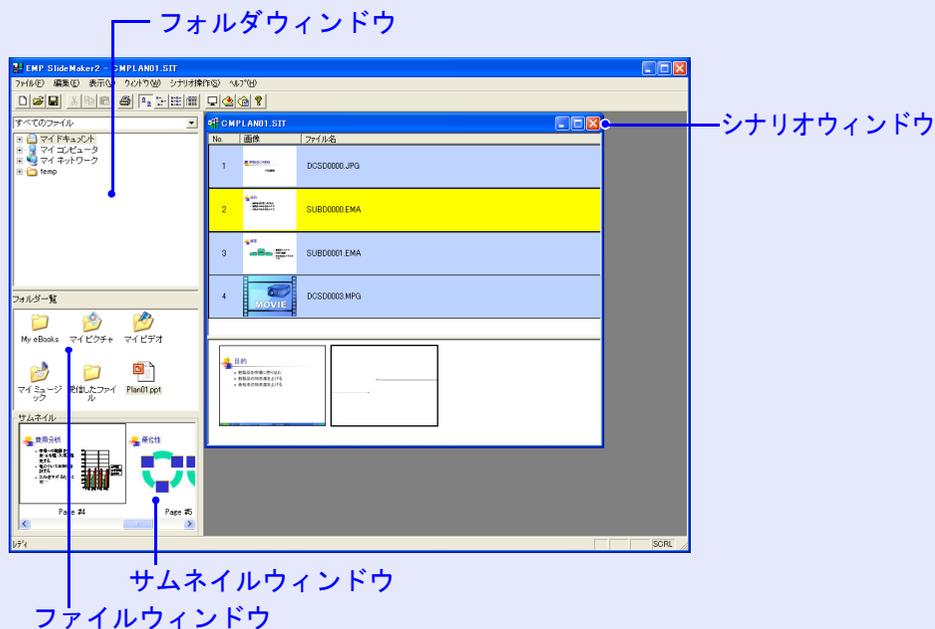
2. **シナリオに組み込むサムネイルをダブルクリックします。**

   目的のスライドがシナリオウィンドウに表示されます。

   複数のスライドを選択して一度に組み込むには
   (1) サムネイルウィンドウで、追加したいスライドを順次クリックしていきます。
   クリックしたスライドはすべて選択されます。
   選択したスライドをもう1度クリックすると、選択が解除されます。
   (2) 追加したいスライドをすべて選択したら、選択したスライドの1つをシナリオウィンドウの追加したい場所にドラッグ&ドロップします。
   選択したスライドがすべてシナリオに追加されます。

   続いて「シナリオの転送」 ☛ p. 75の手順3に進んでください。

画像や動画ファイルをシナリオに組み込む

画像ファイルや動画ファイルをシナリオに組み込みます。

操作

1. **フォルダウィンドウで、目的のフォルダをクリックします。**

   ファイルウィンドウにフォルダ内のファイルが一覧で表示されます。

2. **ファイルウィンドウで画像ファイルのアイコンをクリックします。**

   画像ファイルの内容がサムネイルウィンドウに表示されます。
   動画ファイルの場合は、アイコンがサムネイルウィンドウに表示されます。

3. **ファイルウィンドウで、目的の画像ファイルのアイコンをダブルクリックします。**

   選択したファイルがシナリオウィンドウ内に表示され、シナリオに組み込まれます。

4. **複数のファイルを一括して追加するには、キーボードの[Ctrl]キーを押したまま、追加したいファイルアイコンを順次クリックします。追加したいファイルをすべて選択したら、選択したファイルの1つをシナリオウィンドウの追加したい場所にドラッグ&ドロップします。**

   選択したファイルがすべてシナリオに追加されます。

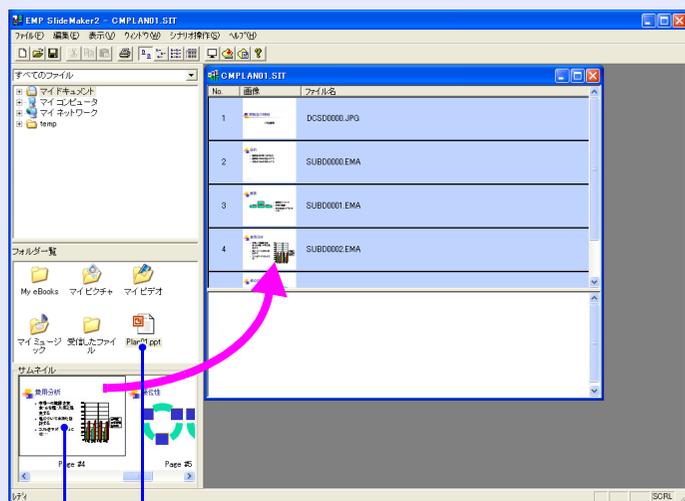
ファイルの選択を解除するには、アイコン外の白い領域をクリックします。

シナリオを編集する

PC Freeでは、シナリオウィンドウの上から順番に投与します。
スライドやファイルを追加、削除したり順番を入れ替えたりしてシナリオを編集できます。

ファイルやスライドを追加する

操作

ファイルウィンドウに表示されているファイルや、サムネイルウィンドウに表示されているPowerPointのスライドを、シナリオウィンドウの追加したい場所にドラッグ＆ドロップします。

目的のファイルやスライドをドラッグ＆ドロップでシナリオウィンドウ内に追加することができます。

変更したシナリオはシナリオ転送します。
☛ p. 75の手順3に進んでください。

スライドを削除する

操作

削除したいセルでマウスを右クリックし、表示されたメニュー（ショートカットメニュー）で「クリア」または「切り取り」を選択します。

スライドの順番を入れ替える

操作

移動したいセルをシナリオウィンドウ内でドラッグ＆ドロップして入れ替えます。
または、ショートカットメニューを表示し、「切り取り」を選択後、「貼り付け」を実行して入れ替えます。

変更したシナリオはシナリオ転送します。
☛ p. 75の手順3に進んでください。

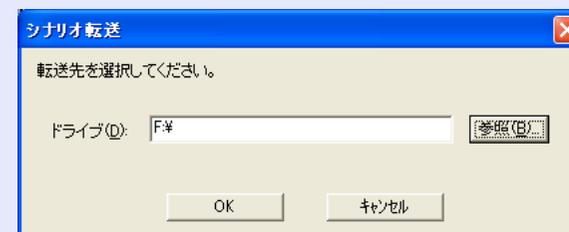
シナリオの転送

作成したシナリオをプロジェクターで投写するには、EMP SlideMaker2の「シナリオ転送」でUSBストレージにシナリオを転送します。
転送先にはコンピュータのUSB端子に接続しているUSBストレージを指定します。
シナリオをプロジェクター起動時に自動的に投写したり、繰り返して投写するように設定することもできます。自動的に投写する機能を「オートラン」といいます。

- 「シナリオ転送」を実行すると、シナリオファイルが「シナリオ名.sit」という名前で転送先に保存されます。また、シナリオ名と同名のフォルダが作られ、各画面が画質の設定に応じた画像ファイルに変換され、そこに保存されます。ただし、PC Free上ではシナリオと同名のフォルダは表示されません。
- 保存を行わずに「シナリオ転送」を実行した場合は、作業用フォルダ内にも「シナリオ名.sit」というファイルとシナリオ名と同名のフォルダが作られ、そこに各画面が画質の設定に応じた画像ファイルに変換され、保存されます。

操作

シナリオが完成したら、USBストレージをコンピュータにセットして「シナリオ操作」→「シナリオ転送」を選択します。

2 転送先のドライブを指定するダイアログボックスが表示されます。USBストレージがセットされているドライブとフォルダを選択して「OK」をクリックします。

3 確認メッセージが表示されますので、「OK」をクリックします。

シナリオが選択した場所に転送されます。

4 **転送が終了すると、オートランの設定を行うか確認するメッセージが表示されます。オートランの設定をする場合は、「OK」をクリックして次の手順に進みます。設定をしない場合は、「キャンセル」をクリックすると終了します。**

左側のシナリオファイルリストに、転送先ドライブ内のすべてのシナリオファイルが「フォルダ名/ファイル名」の形式で表示されます。

5 **オートランを行う場合**

プロジェクターの電源を入れたときに、シナリオを自動投写する場合は、シナリオファイルリストで目的のシナリオ名をクリックして、「>>」をクリックします。
右側のオートランシナリオファイルリストにシナリオが表示され、オートランファイルとして設定されます。
指定するシナリオファイルのフォルダの階層が深かったり、フォルダ名が長いシナリオファイルは選択できません。

シナリオを繰り返し投写する場合

「オートランシナリオファイルリスト」に登録したシナリオの投写終了後、自動的に最初から投写し直す場合は、「繰り返し実行」にチェックマークを付けます。

- オートランの設定は、「シナリオ操作」→「オートラン編集」を選択しても実行できます。
- オートランの設定はEasyMPのPC Freeでは指定できません。
- オートランに設定したファイルが 2 つ以上ある場合は、オートランシナリオファイルリストの上から順に再生されます。

6 **オートランを行うシナリオを設定したら、「OK」をクリックします。**

7 **コンピュータからUSBストレージを取り外します。**

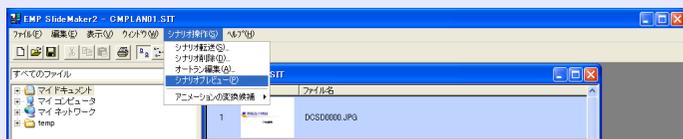
取り外す方法は、コンピュータの取扱説明書をご覧ください。

8 **シナリオを転送した USB ストレージをプロジェクターにセットしてPC Freeで投写します。** ☛ p.52

コンピュータ上でシナリオの投写状態を確認する

作成したシナリオが、プロジェクターのPC Freeでどのように再生されるかを、コンピュータ上で確認できます。画像、アニメーション効果、BGMなどシナリオの構成要素をすべて再生します。

操作

1. EMP SlideMaker2で、確認したいシナリオを開きます。
2. 「シナリオ操作」→「シナリオプレビュー」を選択します。

シナリオプレビュー画面が表示されます。

各ボタンの機能は次表のとおりです。

停止	再生を中止し、一番前のスライドに戻ります。
一時停止	シナリオ動作が「自動」に設定されているスライドを一時停止します。 ☛ p. 79
再生	シナリオプレビューを開始します。また、停止または一時停止しているシナリオを再開します。シナリオ動作が「手動」に設定されている場合は、次のスライドを表示します。 ☛ p. 79
巻き戻し	現在表示しているスライドの1つ前のスライドまたはアニメーション実行前の画面に戻ります。戻る際はアニメーション効果は実行されません。
早送り	現在表示しているスライドの1つ先のスライドまたはアニメーション実行後の画面に進みます。このときアニメーション効果は実行されません。
ボリューム	Volume Controlを起動します。BGMの音の大きさを調整できます。
進行状況バー	シナリオの進行状況をバーで表示します。開始時はバーの表示はなく、進行するにしたがって左から右にバーが伸びていきます。一番右までバーが達すると終了です。

3. 確認し終わったら、画面右上の「×」をクリックしてシナリオプレビュー画面を閉じます。

アニメーションを設定する

PowerPointで設定できるアニメーションで、次のアニメーションはシナリオにも反映されます。

•スライドイン	•ブラインド	•ボックス	•チェッカーワイプ
•クロール	•ディゾルブ	•ピーク	•ランダムストライプ
•スパイラル	•スプリット	•ストレッチ	•ストリップ
•ターン	•ワイプ	•ズーム	

上記以外のアニメーションを任意のアニメーションに置き換えるかを設定できます(デフォルト:カット)。

操作

1. **EMP SlideMaker2を起動します。**
   プロパティ画面が表示されたら、「キャンセル」をクリックしてください。
2. **「シナリオ操作」→「アニメーションの変換候補」を選択します。**
3. **設定するアニメーションを選択します。**

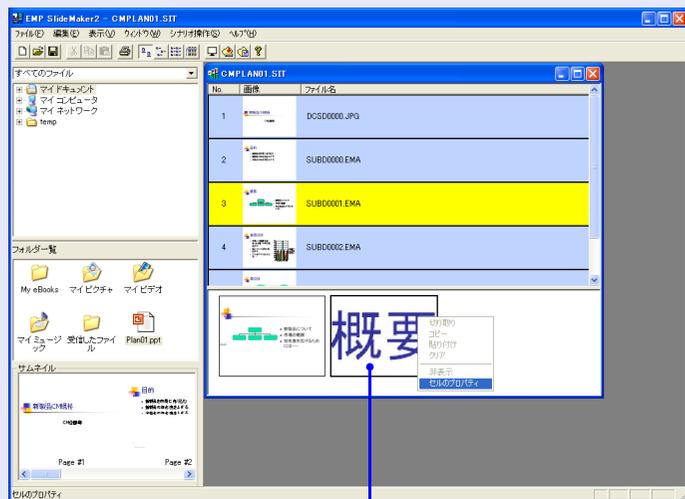
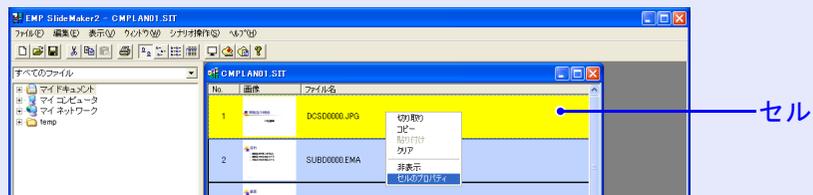
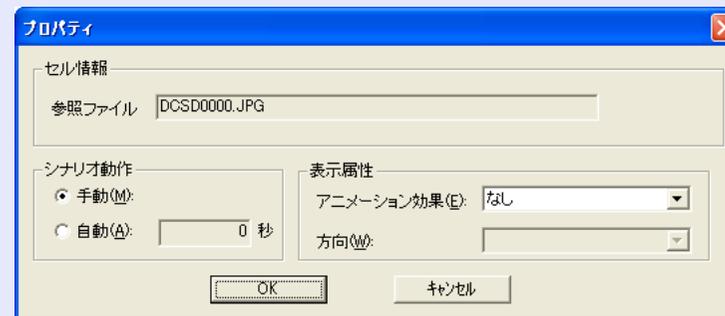
スライドのアニメーションを設定する

EMP SlideMaker2では、PowerPointのアニメーション効果と同様の効果をシナリオ内の各セルに設定できます。PowerPointで設定したアニメーションを保持しているスライドは、分割されたコマごとに投写時間やアニメーションを設定して投写することができます。この場合は、アニメーション確認ウィンドウで目的のアニメーションを右クリックして「セルのプロパティ」をクリックします。

あらかじめPowerPointでアニメーションを設定したファイルをシナリオに組み込んだ方が、シナリオ再生時のアニメーションの動作がなめらかです。PowerPointのスライドにアニメーションを設定したい場合は、PowerPointで設定することをお勧めします。画像ファイルにアニメーションを設定したい場合や、設定したアニメーションを保持せずに、シナリオに組み込んだスライドにアニメーションを設定したい場合は、ここで説明している方法で設定します。

操作

1 目的のセル、またはアニメーションで右クリックし、「セルのプロパティ」を選択します。

複数のセル、またはアニメーションに同じ設定をする場合は、キーボードの[Shift]キー、または[Ctrl]キーを押したままクリックして複数のセルを選択してから、右クリックして「セルのプロパティ」を選択します。

2 プロパティ画面が表示されます。次の表を参照して項目を設定し、「OK」をクリックします。

シナリオ動作	「自動」を選択した場合は、切り替える時間を0秒から1800秒の間で設定できます。「手動」にした場合は、投写時にリモコンの[⊡]または[⊡]ボタンを押して切り替えます。
アニメーション効果	投写中に画面を切り替えるときの効果を指定できます。 選択したアニメーションによっては、「方向」を選択します。 効果の一例を次に示します。 スライドイン:指定した方向から画面を切り替えます。 ボックスワイプイン:内側から画面を切り替えます。

付録

接続時の制限事項 81
- 対応解像度 81
- 表示色 81
- 接続台数 81
- その他 81
- Windows Vista使用時 82
  - Windows フォト ギャラリー投写時の制限....... 82
  - Windows Aeroの制限......................... 82

困ったときに 83

用語解説 94

接続時の制限事項

EMP NS Connectionを起動してコンピュータの映像を投写するときは、以下の制限事項があります。ご確認ください。

対応解像度

投写可能なコンピュータの画面解像度は、次のとおりです。UXGA▸▸を超える解像度のコンピュータとは接続できません。

- VGA▸▸（640×480）
- SVGA▸▸（800×600）※
- XGA▸▸（1024×768）※
- SXGA▸▸（1280×960）
- SXGA（1280×1024）※
- SXGA+（1400×1050）※
- UXGA（1600×1200）

※マルチスクリーンディスプレイ機能時の対応解像度

以下のメッセージが表示された場合は、コンピュータの解像度をSXGA以下に設定してから接続してください。

SXGAを超える解像度をサポートしていないプロジェクターがあります。パソコンの解像度を下げて再接続してください。

縦横比が特殊な画面のコンピュータの場合は、前述の対応解像度7種類のうちから横方向の画素数が一致する解像度で投写されます。このとき、横長画面では縦方向の余白部分が、縦長画面では横方向の余白部分が黒く投写されます。

表示色

投写可能なコンピュータの画面の色数は、次のとおりです。

Windows	Macintosh
16ビットカラー	約32000色(16ビット)
24ビットカラー	ー
32ビットカラー	約1670万色(32ビット)

マルチスクリーンディスプレイの動作保証は16ビット・32ビットカラーです。

接続台数

1台のコンピュータに、最大4台までのプロジェクターを接続して同時に映像を投写できます。
複数のコンピュータから1台のプロジェクターに同時に接続することはできません。

その他

- 無線LANの通信速度が低速の場合、接続しても切断されやすい状態となり、予期しないときに切断されることがあります。
- 音声は伝送されません。
- 動画を再生する場合、コンピュータ上で再生した場合と比べて、スムーズに再生されません。
- DirectXの一部の機能を使っているアプリケーションは、正しく表示できない場合があります。（Windowsのみ）
- MS-DOSプロンプトの全画面表示は投写できません。(Windowsのみ)
- コンピュータ上の画面とプロジェクターが投写する画像は完全に一致しないことがあります。

Windows Vista使用時

Windows Vista搭載のコンピュータでEMP NS Connectionをお使いのときは、以下の点にご留意ください。

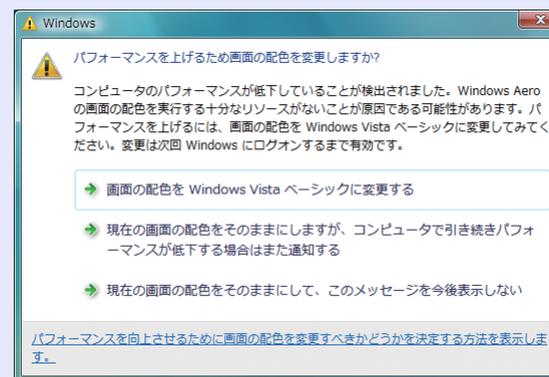
Windows フォト ギャラリー投写時の制限

EMP NS Connectionを起動中にWindows フォト ギャラリーを起動すると、以下2点の制限があります。

- Windows フォト ギャラリーで、スライドショーを行うとシンプルモードで再生されます。
  ツールバーが表示されませんので、「Windowsエクスペリエンス インデックス」のスコアに関わらず、再生中に「テーマ」(効果)の変更はできません。
  いったんシンプルモードになると、EMP NS Connectionを終了してもWindows フォト ギャラリーを継続している間はモード変更できません。Windows フォト ギャラリーを再起動してください。
- 動画再生ができません。

Windows Aeroの制限

お使いのコンピュータのウィンドウデザインがWindows Aeroのときは、以下2点の制限があります。

- EMP NS Connectionの「オプション設定」の「レイヤードウィンドウの転送」に関わらずレイヤードウィンドウが投写されます。
  例えば、EMP NS Connection のツールバーは「レイヤードウィンドウの転送」を無効にしていると、コンピュータの画面に表示されていても投写されないのですが、ツールバーも投写されます。
- EMP NS Connectionでコンピュータとプロジェクターをネットワーク接続してから何分かすると以下のメッセージウインドウが表示されます。
  「現在の画面の配色をそのままにして、このメッセージを今後表示しない」を選択することをお勧めします。この選択はコンピュータを再起動するまで有効です。

まず、下記をご覧になりどのトラブルに該当するかを確認し、参照先で詳細な内容をご覧ください。

EasyMPに関するトラブル

■ EMP NS Connectionと接続できない ☛ p.84

■ 突然EasyMP画面に切り替わってしまう ☛ p.84

■ EMP NS Connectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピュータから接続できない ☛ p.84

■ EMP NS Connectionを起動してもプロジェクターが見つからない ☛ p.85

■ 「マニュアルモード」または有線LANで接続できない ☛ p.86

■ EMP NS Connectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い、動画の映像や音が止まる ☛ p.88

■ EMP NS Connectionで接続して使用しているときにPowerPointのスライドショーが動作しない ☛ p.88

■ EMP NS Connectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない ☛ p.88

■ EMP SlideMaker2でファイル指定ができない ☛ p.89

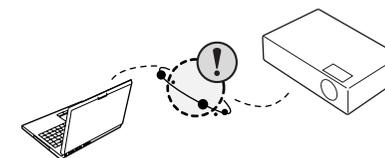
■ EMP NS Connection実行時のエラーメッセージ ☛ p.89

■ EMP SlideMaker2実行時のエラーメッセージ ☛ p.91

■ クイックワイヤレスで投写できない ☛ p.92

■ クイックワイヤレス用USBキーのトラブル ☛ p.92

監視・制御に関するトラブル

■ プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない ☛ p.93

■ EMP NS Connectionと接続できない

画面左下のメッセージを確認して以下のとおり対処してください。

エラーメッセージ	対処法
お使いのアプリケーションバージョンはサポートされていません。	EMP NS Connectionのバージョンが古いため接続できません。本製品に同梱品の『EPSON Projector Software for Meeting & Presentation』からインストールして接続してください。

■ 突然EasyMP画面に切り替わってしまう

画面左下のERR:番号を確認して以下のとおり対処してください。

ERR番号	エラーの意味	対処法
2、50、53、245、-103	EasyMPの起動に失敗しました。	プロジェクターの電源を入れ直してください。
51、52、100	EasyMPの処理に失敗しました。	EMP NS Connectionを使用されている場合は、EMP NS Connectionを再接続してください。 USBディスプレイを使用しているときは、USBケーブルを抜いて再度挿し直してください。
-101	アクセスポイントより通信が遮断されました。	アクセスポイントの動作を確認してください。
-102、-105	無線の通信状態が不安定になっています。	ネットワークトラフィック状況を確認して、しばらくしてからEMP NS Connectionを再接続してください。

■ EMP NS Connectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピュータから接続できない

確認	対処法
プレゼンテーションした人がネットワーク接続を切断せずに会議室から出てしまっていませんか？	EMP NS Connectionでは、コンピュータとプロジェクターが接続中に別のコンピュータから接続しようとすると、先に接続していたコンピュータとの接続を切断し、後から接続の操作をしたコンピュータと接続できます。 したがって、プロジェクターキーワードがプロジェクターに設定されていないときや、プロジェクターキーワードを知っているときは、接続操作をすれば現在の接続が切断され、プロジェクターと接続できます。 プロジェクターキーワードがプロジェクターに設定されていて、プロジェクターキーワードがわからないときは、プロジェクター側から接続を切断して再接続します。プロジェクター側から接続を切断するには、リモコンの[戻る]ボタンを押し、表示された終了メニューで「終了する」を選択してリモコンの[決定]ボタンを押します。切断されたら、目的のコンピュータから接続します。

■ EMP NS Connectionを起動してもプロジェクターが見つからない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターに同梱品の無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
プロジェクター側が環境設定メニューになっていませんか？	環境設定メニュー表示中はネットワーク接続が無効になります。環境設定メニューを終了して、EasyMP待機画面に戻してください。
コンピュータ側のLANカードや内蔵のLAN機能が使用できる状態になっていますか？	「コントロールパネル」→「システム」のデバイスマネージャなどでLANが有効になっているか確認してください。
SSIDがアクセスポイントのSSIDと同じではありませんか？ かんたんモードの場合	アクセスポイントのSSIDと異なるSSIDを設定してください。 ☛ 『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
有線LANのDHCP機能がオンになっていませんか？ かんたんモードの場合	環境設定メニューで「有線LAN」の「DHCP」設定を「オフ」にしてください。 ☛ 『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
EMP NS Connectionで、使用するネットワークアダプタを正しく選択しましたか？	お使いのコンピュータが複数のLAN環境を持っている場合は使用するネットワークアダプタを正しく選択していないと接続できません。Windows搭載のコンピュータをお使いのときは、EMP NS Connectionを起動し、「オプション設定」→「LAN切替」で使用するネットワークアダプタを選択してください。 ☛ p.43
無線LAN接続の場合、コンピュータの省電力設定で無線LANが使用不可の設定になっていませんか？	無線LANを使用可能にしてください。
アクセスポイントおよびコンピュータ、プロジェクターの間に障害物がありませんか？ 無線LANの場合	電波状況によってはプロジェクターが検索されずに見つからないことがあります。アクセスポイントおよびコンピュータ、プロジェクターの間に障害物がないかを確認し、電波状況がよくなるようにそれらの位置を変更してください。
コンピュータ側の無線LANの電波が微弱な設定になっていませんか？	電波強度は、できるだけ最大でお使いください。
お使いの無線LANは802.11g、802.11b、または802.11aに準拠していますか？	802.11g、802.11b、または802.11a以外の規格(802.11など)には対応していません。

確認	対処法
ファイアウォールを解除または例外に登録していますか？ 無線LANの場合	ファイアウォールを解除または例外に登録をしたくないときは、ポートを開ける設定をしてください。 EMP NS Connectionで使用するポートは「3620」、「3621」、「3629」です。
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていなかったり間違って接続されているときは、接続し直します。

■「マニュアルモード」または有線LANで接続できない

確認	対処法
SSIDの設定が異なっていませんか？	コンピュータやアクセスポイントとプロジェクターを同じSSIDに設定してください。 ☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
同一のWEPキーを設定していますか？	「セキュリティ」でWEPを選択した場合は、アクセスポイントやコンピュータとプロジェクターを同じWEPキーに設定してください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
アクセスポイント側でMACアドレス▸制限、ポート制限などの接続拒否機能を正しく設定していますか？	アクセスポイント側でプロジェクターを接続許可に設定してください。
アクセスポイントとプロジェクターのIPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイアドレスが正しく設定されていますか？	DHCPを使用しない場合は各設定を合わせてください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
アクセスポイントとプロジェクターのサブネットが異なっていませんか？	EMP NS Connectionの「指定接続」を選択し、IPアドレスを指定して接続してください。 ☛ p.36

■ マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、任意のディスプレイへスライドショーの表示ができない

確認	対処法
PowerPoint2002以前のバージョンをお使いですか？ Windowsの場合	仮想ディスプレイ→を2つ以上設定してお使いになるときは、PowerPoint2003をお使いいただくか、仮想ディスプレイを1つにしてスライドショー表示をしてください。

■ マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、コンピュータの画面上からアプリケーションが表示されなくなってしまう

確認	対処法
他のアプリケーションが仮想ディスプレイ→上で動作していませんか？ Windowsの場合	EPSON Virtual Displayをインストールした場合、他のアプリケーションが仮想ディスプレイ上で動作することがあります。その場合は「画面プロパティ」から「EPSON Virtual Display」を「無効」にしてください。

■ マウスカーソルがコンピュータの画面上に表示されない

確認	対処法
EPSON Virtual Displayをインストールしていますか？ Windowsの場合	仮想ディスプレイ→上にマウスカーソルが移動しました。「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面で仮想ディスプレイのチェックを外すと、マウスポインタが画面の表示領域内に戻ります。

■ EMP NS Connectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い、動画の映像や音が止まる

確認	対処法
Media Playerで動画を再生したり、スクリーンセーバのプレビューを実行しようとしませんでしたか？	コンピュータによっては、Media Playerによる動画再生画面が表示されなかったり、スクリーンセーバのプレビューが正常に表示されないことがあります。
WEP暗号化を有効にしたり、複数台のプロジェクターに接続していませんか？	WEP暗号化有効の場合や、複数台接続を行ったときは、表示速度が低下します。
DHCPを有効にしていませんか？	「マニュアルモード」または「有線LAN接続」で「DHCP」を「オン」に設定しているときに、接続可能なDHCPサーバが見つからないと、EasyMPの待機状態になるのに時間がかかります。
動画再生中にEMP NS Connectionを起動したり、解像度や色数を変更しませんでしたか？ Macintoshの場合	動画再生するときは、EMP NS Connectionを起動してから再生操作をしてください。動画再生中にEMP NS Connectionを起動したり、表示画面の解像度や色数を変更した場合は、動画再生ウィンドウを移動する、または最小化し元に戻す等の操作を行ってください。
無線LANが802.11g/bで「かんたんモード」でお使いではありませんか？	電波の環境によっては動画の映像や音が止まることがあります。動画転送機能をお使いになるときは、「マニュアルモード」または、無線LANを802.11aの「かんたんモード」でお使いください。

■ EMP NS Connectionで接続して使用しているときにPowerPointのスライドショーが動作しない

確認	対処法
PowerPointを起動中に、EMP NS Connectionを起動しませんでしたか？ Windowsの場合	EMP NS Connectionで接続する際は、事前にPowerPointを終了してください。起動したまま接続するとスライドショーが動作しなくなることがあります。

■ EMP NS Connectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない

確認	対処法
マウスを絶えず動かし続けていませんか？	マウスカーソルの移動を止めると画面が更新されます。画面がなかなか更新されない場合は、マウスカーソルの動きを止めてください。

■ EMP SlideMaker2でファイル指定ができない

確認	対処法
使おうとしているPowerPointファイル(.ppt)は、PowerPoint 95/97の形式ではありませんか?	PowerPoint 95/97で作成したファイルやPowerPoint 95/97形式で保存してあるファイルはEMP SlideMaker2で編集できません。一度、PowerPoint 2000/2002/2003で保存し直してから利用してください。 ☛ p.63
PowerPointファイル(.ppt)をシナリオに貼り付けることができなかったりサムネイルに表示できない場合、Microsoft OfficeのJPEGコンバータがインストールされていますか?	JPEGコンバータをインストールしてください。JPEGコンバータのインストールについては、Microsoft Officeの取扱説明書をご覧ください。

■ EMP NS Connection実行時のエラーメッセージ

確認	対処法
プロジェクターとの接続に失敗しました。	再度、接続の操作をします。それでも接続できない場合は、コンピュータ側のネットワーク設定とプロジェクター側のEasyMPのネットワーク設定を確認してください。 プロジェクター側のネットワーク設定について ☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
キーワードが一致しません。プロジェクターに表示された、正しいキーワードを入力してください。	EasyMP画面に表示されているプロジェクターキーワードを確認し、そのプロジェクターキーワードを入力してください。
選択されたプロジェクターは使用中です。接続処理を続行しますか?	別のコンピュータが接続しているプロジェクターに接続しようとしました。 「はい」ボタンをクリックすると、プロジェクターと接続します。このとき、接続していた別のコンピュータとプロジェクターの接続は切断されます。 「いいえ」ボタンをクリックすると、プロジェクターと接続しません。 別のコンピュータとプロジェクターの接続は保持されます。
EMP NS Connection の初期化に失敗しました。	EMP NS Connectionを再起動してください。それでもメッセージが出るときは、EMP NS Connection をいったんアンインストールして、その後もう一度EMP NS Connection をインストールしてください。 ☛ p.7

確認	対処法
キーワードが間違っていたため接続できません。	プロジェクターキーワードが設定されているプロジェクターへの接続時に、間違ったプロジェクターキーワードを入力しました。 プロジェクターキーワードは、プロジェクターの接続待機画面に表示されていますので確認してください。いったん接続を切断してから、再接続して接続時に表示されるキーワード入力画面で、そのプロジェクターキーワードを入力します。 ☛ p. 13
ネットワークアダプタの情報取得に失敗しました。	次の点を確認します。 • コンピュータにネットワークアダプタが装着されていますか。 • コンピュータに、使用するネットワークアダプタのドライバがインストールされていますか。 確認後、コンピュータを再起動して、もう一度接続の操作を行います。 それでも接続できない場合は、次を確認してください。 コンピュータ側のネットワーク設定とプロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。 プロジェクター側のネットワーク設定について ☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
SXGA▸▸を超える解像度をサポートしていないプロジェクターがあります。パソコンの解像度を下げて再接続してください。	接続先のプロジェクターの中にELP-735があります。コンピュータの画面の解像度を、SXGA(1280×1024)以下に変更してください。
応答しないプロジェクターが存在します。	複数のプロジェクターに同時に接続しようとしましたが接続できませんでした。コンピュータ側のネットワーク設定とプロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。 プロジェクター側のネットワーク設定について ☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
プロジェクターに表示されたキーワードを入力してください。	EasyMP待機画面に表示されているプロジェクターキーワードを確認し、そのプロジェクターキーワードを入力してください。

■ EMP NS Connectionでコンピュータとの接続を切断した後、ネットワークの設定が回復しない

確認	対処法
コンピュータ起動時に手動で無線LANに接続していますか？ かんたんモードの場合	手動で無線LANに接続してください。

■ EMP SlideMaker2実行時のエラーメッセージ

確認	対処法
.SIT は既に登録されています。 (はシナリオファイル名)	すでに「オートランシナリオファイルリスト」に追加されているシナリオファイルを、もう一度追加することはできません。 ☛ p.75
フォルダ階層が深いため、そのシナリオファイルは選択できません。	「オートランシナリオファイルリスト」に追加するシナリオファイルがあるフォルダの階層が深いため、選択できません。目的のシナリオファイルの転送先を変更してください。 ☛ p.75
ディスクの空き容量が不足しています。	シナリオ転送先ドライブの空き容量が不足しており、シナリオを転送できません。不要なファイルを削除するなどして、シナリオファイルを転送できるように転送先ドライブの空き容量を確保してください。
** には無効なパスが含まれています。 (** はシナリオファイル名を含むパス名)	開こうとしたファイルのパスが見つかりませんでした。次の原因が考えられます。 ・最後にEMP SlideMaker2で保存した以降に、シナリオファイルを他のフォルダに移動した。 ・最後にEMP SlideMaker2で保存した以降に、シナリオファイルがあるフォルダ名を変更した。 ・開こうとしたシナリオファイルが削除されている。 「ファイル」→「開く」を選択して目的のシナリオファイルを開くか、Windows のファイル検索機能などを使って検索してください。
** へのアクセス中にディスクがいっぱいになりました。 (** はシナリオファイル名を含むパス名)	作業用フォルダがあるドライブの空き容量が不足しており、シナリオファイルを保存できませんでした。不要なファイルを削除するなどして、シナリオファイルを保存できるように作業用フォルダがあるドライブの空き容量を確保してください。
指定されたドキュメントはオープンできません。	シナリオに追加しようとしたPowerPoint ファイルが壊れているか、正しくないため使用できません。他のPowerPoint ファイルを使用してください。
違う名前か、違うディレクトリを指定してください。	同名のファイルがすでに存在しています。シナリオ名を変更して、保存してください。

■ クイックワイヤレスで投写できない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターに同梱品の無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
プロジェクターの電源は入っていますか？	プロジェクターの電源を入れます。
プロジェクター情報をUSBキーに保存しましたか？	まずプロジェクター情報をUSBキーに保存してから、コンピュータにUSBキーを接続してください。
クイックワイヤレス用USBキーはコンピュータに接続しましたか？	コンピュータにUSBキーを接続してください。接続しているときは、一度抜いて再度接続してください。 それでも投写されないときはUSBキーの情報が消去されている可能性があります。エプソンのホームページにアクセスして修復してください。URLは下記のとおりです。 http://www.epson.jp/products/download/elp/menu.htm
一度プロジェクター情報をUSBキーに保存した後、プロジェクターの設定を変更していませんか？	再度、プロジェクター情報をUSBキーに保存してください。 その後、USBキーをコンピュータに接続してください。

■ クイックワイヤレス用USBキーのトラブル

確認	対処法
プロジェクター情報をUSBキーに保存しているとき、保存中・終了などのメッセージが投写画面に表示されましたか？	表示されないときは、USBキーの情報が消去されている可能性があります。エプソンのホームページにアクセスして修復してください。URLは下記のとおりです。 http://www.epson.jp/products/download/elp/menu.htm

■ プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターに同梱品の無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
ネットワークに接続するための設定は正しいですか？	プロジェクターのネットワークの設定を確認してください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EB-1735W/1725のみ)」
「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定していますか？	本機がスタンバイ状態のときもメール通知機能を使うためには、環境設定メニューの「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定します。☛『取扱説明書』「拡張設定メニュー」
致命的な異常が発生し、プロジェクターが瞬時に起動停止状態になっていませんか。	瞬時に起動停止した場合はメール送信できません。 プロジェクターを確認しても異常状態が復帰しない場合は、お買い上げの販売店またはエプソンサービスコールセンターに修理を依頼してください。☛『取扱説明書』「お問い合わせ先」
プロジェクターに電源が供給されていますか？	プロジェクターが設置されている地域が停電になっていたり、プロジェクターの電源を取っているコンセントのブレーカーが切れていないか確認してください。
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていなかったり間違って接続されている場合は、接続し直します。

本書で使用している用語で本文中に説明がなかったもの、あるいは難しいものを簡単に説明します。詳細は市販の書籍などでご確認ください。

DPOF	Digital Print Order Formatの略で、デジタルカメラで撮影した写真をプリントするための情報(プリントしたい写真とその枚数の指定など)を、メモリカードなどの記録媒体に記録するフォーマットです。
MACアドレス	Media Access Controlアドレスの略です。MACアドレスはネットワークアダプタごとの固有のID番号です。すべてのネットワークアダプタは1つずつ固有の番号が割り当てられており、これをもとにネットワークアダプタ間の送受信が行われます。
SVGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横800ドット×縦600ドットのものを呼びます。
SXGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,280ドット×縦1,024ドットのものを呼びます。
UXGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,600ドット×縦1,200ドットのものを呼びます。
VGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横640ドット×縦480ドットのものを呼びます。
XGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,024ドット×縦768ドットのものを呼びます。
アドホック	無線LANの通信方式の一つで、アクセスポイントを経由せずに機器同士が直接通信を行なう方式です。同時に2台以上の機器と通信することはできません。
仮想ディスプレイ	1台のコンピュータから複数台のディスプレイに画面出力を行います。複数台のディスプレイを使って仮想的な大画面を実現します。

ご注意

(1) 本書の内容の一部、または全部を無断で転載することは固くお断りいたします。
(2) 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
(3) 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、お気付きの点がございましたら、ご連絡くださいますようお願いいたします。
(4) 運用した結果の影響につきましては、(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
(5) 本製品がお客様により不適当に使用されたり、本書の内容に従わずに取り扱われたり、またはエプソンおよびエプソン指定の者以外の第三者により、修理、変更されたこと等に起因して生じた損害等につきましては、責任を負いかねますのでご了承ください。
(6) エプソン純正品、およびエプソン品質認定品以外のオプション品または消耗品、交換部品を装着してトラブルが発生した場合には、責任を負いかねますのでご了承ください。
(7) 本書中のイラストや画面図は異なる場合があります。

本製品を日本国外へ持ち出す場合の注意

電源ケーブルは販売国の電源仕様に基づき同梱されています。本機を販売国以外で使用する際には、事前に使用する国の電源電圧や、コンセントの形状を確認し、その国の規格に適合した電源ケーブルを現地にてお求めください。

瞬低(瞬時電圧低下)基準について

本装置は、落雷などによる電源の瞬時電圧低下に対し不都合が生じることがあります。電源の瞬時電圧低下対策としては、交流無停電電源装置などを使用されることをお薦めします。

電源高調波について

この装置は、JIS C 61000-3-2「高調波電流発生限度値」に適合しております。

商標について

Windows Vista および Windowsロゴは米国Microsoft Corporation及びその関連会社の商標です。

IBM、DOS/V、XGAは、International Business Machines Corp.の商標または登録商標です。

Macintosh、Mac、iMacは、Apple Inc.の商標です。

Windows、WindowsNT、Windows Vista、PowerPointは米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における商標または登録商標です。

本製品は、RSA Security Inc.のRSA® BSAFE™ソフトウェアを搭載しています。RSAはRSA Security Inc.の登録商標です。BSAFEはRSA Security Inc.の米国および他の国における登録商標です。

本製品では、東芝情報システム株式会社の ***NetNucleus® WPA*** ソフトウェアを搭載しています。

NetNucleusは、日本における東芝情報システム株式会社の登録商標です。

WPA™、WPA2™、Wi-Fi Protected Setup™はWi-Fi Allienceの登録商標です。

Pixelworks、DNXはPixelworks社の商標です。

EasyMPはセイコーエプソン株式会社の商標です。

なお、各社の商標および製品商標に対しては特に注記のない場合でも、これを十分尊重いたします。

ソフトウェアの著作権について

本装置は当社が権利を有するソフトウェアの他にフリーソフトウェアを利用しています。
本装置に利用されているフリーソフトウェアに関する情報は下記のとおりです。

1. LGPL
 (1) 当社は、GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991またはそれ以降のバージョン(以下「LGPL」)の適用対象となるフリーソフトウェアを本装置に利用しています。
 LGPLの全文は以下のWebサイトでご覧いただけます。
 [LGPL]http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html
 当社は、本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェアについてLGPLに基づきソースコードを開示しています。
 当該フリーソフトウェアの複製、改変、頒布を希望される方は、最寄りのサポート窓口までご連絡ください。
 なお、当該フリーソフトウェアを複製、改変、頒布する場合はLGPLの条件に従ってください。
 また、当該フリーソフトウェアは現状有姿のまま提供されるものとし、如何なる種類の保証も提供されません。ここでいう保証とは、商品化、商業可能性および使用目的についての適切性ならびに第三者の権利(特許権、著作権、営業秘密を含むがこれに限定されない)を侵害していないことに関する保証をいいますが、これに限定されるものではありません。
 (2) 上記 (1) のとおり、本装置に含まれる LGPL の適用対象となるフリーソフトウェア自体の保証はありませんが、本装置の不具合(当該フリーソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する当社による保証の条件(保証書記載)に影響はありません。
 (3) 本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェアおよびその著作者は(1)にて開示するソースコード内に記載してあります。

2. その他フリーソフトウェア
当社は、LGPLの適用対象となるフリーソフトウェア以外に以下のフリーソフトウェアを本装置に利用しています。
以下、それぞれの著作者および条件等を原文にて記載します。なお、これらのフリーソフトウェアはその性格上フリーソフトウェア自体の保証はありませんが、本装置の不具合(当該フリーソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する当社による保証の条件(保証書記載)に影響はありません。

(1) libpng
 Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
 Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
 Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib
 Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its

criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

   d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

   (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not

permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright© <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.